M-1815-142-11 F.

HEBDOGICIEL

N°142

Le premier journal d'informatique Meradonna

4 juillet 1986 - Belgique : 63 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

ISSN - 0760 - 6125

11 F

ATARI / COMMODORE : LE MATCH.

Un bel ordinateur 16 bits, tout moderne avec son lecteur de disquettes, son moniteur couleur et sa jolie petite souris, ça vous tente pour partir en vacances ? Non ? Vous préférez garder votre fric pour les vacances ? Vous rêvez de piege, de soleil, de vent dans les cheveux et de nenas en string ? Mais vous savez que vous faites beaucoup de peine aux fabricants de toutes ces belles et rutilantes machines que certains appellent encore des ordinateurs ?

PROMOTION-ON-ON

L'été approche, l'été est là. Morne saison pour les fabricants d'informatique : les petits génies laissent tomber la pénombre de leur chambre encombrée d'ordinateurs pour se précipiter, poitrine au vent, sur les plages ensoleillées. Et, comme chaque année, les fabricants se morfondent, ne comprennent pas qu'on ne leur achète plus leur rutilante machine, pestent contre le beau temps, contre les vacances, contre toutes ces petites salopes qui se baladent à moitié nues et qui perturbent leurs beaux acheteurs potentiels.

Bref, ils sont dans la merde et, pour une fois, ils s'en rendent compte. Ils cherchent comment s'en sortir, qui faire payer, qui prendre pour bouc émissaire. Et ils trouvent. Ils trouvent qu'il faut faire payer les vacances, que les vacances, c'est fait pour les pauvres, que les pauvres, ça n'achète pas d'ordinateurs, que les ordinateurs, ça doit rester bien au chaud dans les bureaux climatisés, que les bureaux climatisés, ça ne se trouve que dans les villes, que les villes, c'est fait pour les cons, que les cons, ça achète des

GEANT (S)

Le 30 septembre 1955 un ange s'écrase en beauté quelque part aux Etats, un accident bête comme on dit bêtement, parce que hace à la comme de la mort, la bitese est une arme imparable et illusoire. Ça permet de se débarrasser d'autres questions et de renvoyer le cadavre à ses chères cendres... L'enfoiré d'alors s'appelait James Dean, il avait tout et cherchait encore à accélérer es vis à vis coups de cylindres démoniaques. Ça fait plus de trente ans et chaque acteur porte sa trace dans son peau, l'histoire d'apprendre à transformer une nouse adolescenta en vio-

lence retenue et terrifiante, à nous arracher les tripes sans avoir l'air d'y toucher. Depuis cette semaine on peut revoir deux de ses trois films : "A l'est d'Eden" et "Le fureur de vivre". C'est pas pour en souvenir connement, c'est pour s'en laper une tranche, et de la meilleure, voilà !
Le 19 juin dernier un autre enfoiré, la seul d'ailleurs, cherchait aussi à dépasser le mur du son de celui qu'il tout vu, tout appris. Ça fait 15 jours que Coluche a balancé son seul gag totalement douteux, et on est encore comme des enculés qui doutent. Je sais pas si ça va durer, j'en fous d'ailleurs... Tout ce que je sais, c'est que je serais sûrement pas ici, là, à vous causer de cinoche chaque semaine si, 4 quand que j'étais jeune et beau, un pitre à setopetta ne m'avait pas baisodé de "l'histoire d'un mec" et de Papy Mouguet !

Jacq

CENDRILLON

"Il était une fois un royaume de légende, où la blancho silhouoatte d'un château magestueux se profilait sur un ciel toujours bleu. Avant de mentier son fils, le roi du pays décida un beau jour d'organiser un bal auquel seraient conviées toutes les jeunes filles de la contrée.
Fille d'un riche gentilhomme, Cendrillon, devenue la malheureuse servante d'une infâme marâtre, aurait bien voulu se rendre au bal... Encore eût-il fallu avoir une robe !" Je vais pas vous la refaire cette de fées on 10 volumes, mais ça me faisait marrer de vous ter-

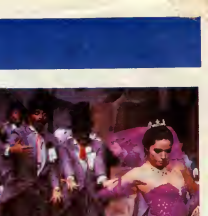
roriser à vous la narrer cucu.
Bon passons, "Cendrillon" is back, en reprise Walt Disney pour l'été (après Peter Pan cet hiver). Pour les deux qui connaissent pas l'histoire, inutile de leur préciser que je ne pour plus n'en avoir, et que qu'ils auraient intérêt à consulter d'urgence un psychiatre. Pour les autres j'ai voulu leur offrir un cadeau original en reproduisant la tronche intégrable de l'ignoble Lucifer, le grec malou aux canines acérées, qui fait cher Cendrillon tant qu'il peut et qui traque inlassablement les petites sourie mendes par Gus et Jacq. Les studios Disney ne sont jamais aussi géniaux que quand ils donnent vie à quelques bestioles délirantes. Dans Cendrillon justement, les deux stars de "Numaire" sont

très amoffilés, souvent lennes alors que les scènes avec des bébêtes sont à mourir, soit de rire, soit d'admiration. Rien que pour Lucifer et ses yeux hideux et vicieux, le déplacement vaut la peine. Ou encore chez Disney ? Couronn-y, courons-y (pendant que le loup n'y est pas...).

OPERA DO MALANDRO

de Ruy GUERRA

12/20



avec Edson CELULARI (Max), Claudia OHANA (Lu), Elba RAMALHO (Margot) et Fabio BARAO (Dona Striidell)

Rio, 1941. Max"j'ai toutes mes dents et le pli à mon pentsion" est un escroc à la petite semaine dont la ressource essentielle est d'emballer les pitas pépées et de monter des coups foireux. Il fait semblant de mener grand train mais, question réalisée, ça serait plutôt l'ominbus. La time he homme !
Heureusement Margot, danseuse affriolante au "Hambourg" est là pour le soutenir, l'engraisser pour être clair. Elle l'aime c'est sûr, et pour mieux surtout éprouver une folle passion pour le portefeuille et l'érotisme torride de la belle brésilienne.

Un soir, excédé par l'ebrouffe des neuis au "Hambourg", Max décide Disney ne sont jamais aussi géniaux que quand ils donnent vie à quelques bestioles délirantes. Dans Cendrillon justement, les deux stars de "Numaire" sont

d'Otto Striidell, le petron dudit cabaret. Violle la Margot, brise les sous pour Max... qui décide illico presto de se venger de l'infâme salaud sudaméricanté. Et quoi de plus attirant comme proie que Ludmila, alias Lu, la fille coquine de Striidell qui débarque de son collège telle une bête en rut. Toujours prêt, Max se propose pour le dépucelage et fait croquer l'ingénue. Il lui raconte qu'il est un très gros promoteur en kesson avec New-York, qu'il a quelques soucis passagers et qu'il cherche un nouvel associé qui lerait redémarrer l'affaire. Le seuta sur le gros chéquier de son papa chéri qui n'entend pas se laisser dépouiller sans réaister. Max et Striidell se lancent alors dans un bras de fer mesquin et vicelard dont l'issue ne pourra être que tragique.

"Opera do Malandro" est l'adaptation à l'écran d'une comédie musicale, écrite en 1978, par le dramaturge brésilienne, Chico Buarque. Et qui dit comédie musicale, dit déplacements chorégraphiés, personnages caricaturés et sentiments exacerbés. Et décors tout en toc, souvent merveilleux. Ce sont justement les décors d'Oyvers de Malandro qui sont la plus belle réussite du film; la construction cinquante et kitsch longe d'illlaws beaucoup du côté de "Coup de coeur" de Coppola, dans le genre hommage appuyé aux chefs-d'oeuvre hollywoodiens du genre. Nonobstant (quelle vocabulaire, ce Jacq) cette beauté formelle, Guerra n'a pas su échapper au redoutable piège qui guette tout amateur qui s'attaque au "musical" : la louerage l'emphatisme comme on dit dans "Les Cahiers du Cinéma". Tout est sympathique en diable, mais rasseoir lentement à un peuel gênent de Chemaliow : même si c'est sucré et agréable au goût, chaque morceau est mou, difficile à mastiquer et, pour tout dire, bourré d'estomac aussi rapidement qu'artificiellement. Un seul recours face à l'indigestion : la sieste !

LE DEBUTANT

de Daniel JANNEAU

12/20

avec Francis PERRIN (François), Christiane JEAN (Valérie), la même, mais en un peu mieux, que dans "La nuit du risque"), Daniel LAVANANT (Marguerite), Jean-Claude BRIALY (Willy) et Julien GUIOMAR (Lucien Berger)

C'est vrai que je cmignais le piro, que Francis Perrin m'énerve depuis un moment à nous éreintar de ses grimaces à la De Funès, de son air d'ahuri à la Pierre Richard, de sa gentillesse mièvre at indéracinable. En plus, "Le Débutant" était une autobiographie romancée des débuts au théâtre de Perrin, la tentation était grande d'en faire des tonnes, de dégueuler tous ses souvenirs "tendres, cocasses, gnagnagnan" sur nos pauvres yeux qui n'en auraient eu rien à foutre !
Et là on se retrouve avec un film malgré ces tonnes d'a-prion indignes et un démar-

rage on ne peut plus pouesif (François, petit électricien brimé par se femme, prof de gym staliovienne), le film accroche, émeut et se laisse voir "gentiment" de bout en bout !
Or donc tout commence en Touraine, beh la province, où François bouquine le soir au pieu "Théâtre Ouvert", alors que sa gueuse de Jocelyna ns jure que par "L'Equipe", il y a donc empreve et rupture dans l'air. François devient, par hasard, régisseur d'une troupe en tournée et quitte tout pour les suivre. Ce boulot rêvé, il est certain de vouloir devenir comédien et monte à Paris, veliss en carton à la main. Là le film s'installe dans les locaux du Conservatoire de la rue Blanche ou François va tout apprendre du bb métier d'acteur et faire les 400 coups par pure maladresse. Alors qu'il se voyait jeune premier romantique, il découvre que seules ses pitoyeries

régalent le public. Jusqu'au soir du concert de sortie où il remporte le 1er prix de Comédie. Détail tout à fait véridique puisque en 1972 Francis Perrin avait trusté tous les prix avec André Dussollier. Evidemment le succès durable le bebulbera, le temps de triompher dans la rôle, sur mesure, des Fourberies de Scapin.
Bourré de touches justes et sincères, "Le Débutant" va jusqu'à être quelquefois amusant. Le tout est malheureusement encore englué dans un habillage nunuche et bien-pensant à désespérer de la méchanceté du monde. A force, ça aurait tendance à nous plonger dans un doux ronronnement atrocement pensatant... Elève Perrin : en progrès, mais doit mieux faire. La peut-il ?

LA NUIT DU RISQUE

de Sergio GOBBI

Aarghh !

avec Stéphane FERRARA (Stéphane), Christiane JEAN (Christiane), Daniel UBAUD (Dan) et Pierre-marie ESCOURROU (Pierre)

Evidemment en sortant de "La nuit du risque" la tentation est grande de ne pas en parler, de fermer les yeux le film du noeud, de tout faire pour que personne n'endeire la même épreuve que moi (surtout moi) qui l'ont vu. Et puis non, tout compte fait, il vaut mieux essayer de vous expliquer le malaise, vous vous envoyez, à votre tour, vieloncer la chose. Et ce, pour une bonne (et en plus elle est bonne) et unique raison : en sortant du film, on sait qu'on a touché le degré zéro du cinéma, qu'on a enfin déniché l'étalon imparable pour juger de la qualité supérieure de tous les autres films !
Jugez-en plutôt (juste à vous prendre pour des mickeys) : tous les acteurs jouent atrocement faux ; et encore, "faux" est un doux euphémisme ; l'image est crasheuse à en diable ; la mise en scène hoquetante et à la scénario... eh oui, mes, quel scénario ? La motrité (au moins) des séquences n'apportant rien au cours de l'intrigue soi-disant policière et reconvenant "l'action" d'une désormais classique de psychologie. "Pit gadget" à fairs frémir jusqu'à Bien (qui n'a pas de goût mauvais qu'il aime pas Jeanne Mea).
Mais tout ça n'est rien à côté des tonnes d'invraisemblances qui transforment le brouet en purge bonne à se hâter pendant à ouvrir une gargoire de métro alors que la rame est en marche (j'attends qu'on m'explique comment on fait) le même téléphone d'une cabine sans mettre les sous; Christiane, la présentrice du journal télévisé arrive au studio un quart d'heure avant le démarrage : voilà qui va plaire aux vrais journalistes qui passent leur vie à la télécition pour faire leur boulot ! Il j'en oublie presque les innombrables coups de bosses à réalire passés sur le RPR (Ferrers est garde du corps d'un député RPR), avec Chirac, Toubon et tous leurs amis en apparition lumineuses et en direct... Au tait Gobbi (le réalisateur), c'est bien le nom d'un désert, non ? ! !

DAKOTA HARRIS

de Colin EGGLETON

05/20

avec John HARGREAVES (Harris), Meredith PHILLIPS (Mélanie) et Max PHIPPS (Savage)

La cinéma australien est si jeune, si enthousiasté (on a encore pu le constater à Cannes) et pourtant, le scrilla-y pas déjà qu'es parodie et s'embourbe dans la médiocre plagiarisme. On prend pour un héros au sourire si doux et nésennoire barouleur intérieure qui tengne sa Indiana Jones; on lui colle dans les pattes une blacaise gnolinne et on lui fait tourner des pile bancal qui va s'aimer sans se le dire beaucoup. "A la poursuite du diamant vert") ... et on begine les tourlesneux dans un bouillon de culture parapey, qui mêle allégrement les statues de l'île de Pâques, le Triangle des Bermudes et les pointes apollo-temporelles. Outf ! !
Dans le genre "parodie semi-fauchée" on a eu récemment "Allen Quatermain" qui avait la mérite de ne pas du tout se prendre au sérieux, de puiser le comique dans les décors ringards ou les truccages à 100 balles. Male ici, ils sont fiers da tout et s'y croient un (Mac) mex : et que j'te tartine

sur les scrobaires aériennes fabuleuses, sur le mystère sous-jacent quasi biblique, sur la critique du monde militaire qui se montrer ses dessous... Encore un peu et je jetterisen James Bond et Indiana Jones aux oubliettes...
En quelques mots tout démarre en 1945, juste avant le fin de la Seconde Guerre Mondiale, quand un avion piloté per Dakota Harris, et transportant une mystérieuse et très précieuse cargaison, se pose en catastrophe en plein Pacifique, victime d'une brume hautement maléfique. Les rares survivants débarquent dans l'"ile mer des Navires perdus" dont ils ne sortent que grâce à quelque miracle scénaristique (le film est par ailleurs bourré de hasards

miraculeux !). Au retour en Australie, Harris est condamné pour avoir, soi disant, désobéi aux ordres. En fait l'accuseteur est Sayoole Savage qui veillait sur la cargaison de l'avion et qui crève d'avoir perdu l'un des trois trésoreux d'une table de pierre qui donne, à son possesseur, le pouvoir absolu (ça va, j'ai pas d'original !).
Le reste du film consiste alors en l'accusimation de Harris, persécuté par les fameuses gentil-Harris va s'employer gratos à empêcher les méchants d'accéder à la pierre sacrée...
Bref tout ça serait totalement fabuleux (ben beaucoup hérca aux traits burinés, les trésors surnaturels, les cascades pelpitantes) s'il n'y avait ce goût persistant, et navrant, de déjà-vu, de joyeusement pompé, d'allégrement pillé... Ça en devient tellement énorme qu'on pisse très vite de rire, mais un rire jaune, un ricanement bestial quoi. Pourvu qu'il n'en fassent pas une suite...

BARAKOUDA FACE AUX HOMOSQUES

THOMSON MO5

Une cité engloutie dans les profondeurs du Pacifique, sert de refuge à l'ignoble professeur Moreau détenteur des plans du monstre suprême. Dans mission pour BARAKOUDA, vous devra pour la première fois de sa vie, affronter les mystérieux HOMOSQUES gardiens du domaine...

Christophe VIE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (je conseil le nom de 'ACCOUDA'). Le premier permet la présentation à l'écran, ou et le second le programme principal. Le listing 3 propose l'adaptation clavier pour les non-possesseurs de manettes.

LISTING 1

```
0 '*************************
1 '* PRESENTATION DU JEU BARAKOUDA *
2 '* de  CHRISTOPHE VIE            *
3 '*************************
5 CLS:CLEAR,,&H5FFF
10 SCR$(0)=&H255:153,231:195,195,231,153
:255
15 SCR$(1)=&H0:195,3,2,27,61:184,188:CDFG
H:192,196:&H0:&H0:&H0:&H0:&H0:&H0:&H0:&H0
:&H0:&H0:&H0
```

LABYXO VII

En l'an 7 post Herculem, le roi Mollus 1er du pays de Trapilun, vous charge de la récupération de trois trophées sacrés jadis dérobés par l'épouvantable dragon Malodorus...

Hervé MARTINEZ

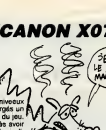
Mode d'emploi :
Sauvegardez le listing 1 (version 3,5 Ko) renfermant la présentation, les règles et la définition de votre personnage (aux lignes 140 et 170, le signe "_" est un CHR$(8)) et à sa suite le listing 2 programme principal

ERRATUM CANON X07
MUSIC MAKER du n° 141
Contrairement aux apparences, le listing 2 n'est pas à suivre.

d'environ 11 Ko) en faisant :
A$ = CHR$(0): = "OK !" puis CSAVE A$.
Le listing 3 quant à lui (8,5 Ko), permet le sauvegarde des trois niveaux du labyrinthe sous forme de DATA. Les fichiers que seront ensuite créés pourront par un (débrechers écrits à pres REMOTE) lors du déroulement du jeu.
Donc, sauvegardez tout d'abord ce programme et lancez-le après avoir positionnés votre bende à la suite du programme principal (suivre les indications).
Après lancement du programme "OK !" et le chergement du niveau 1, le message "Vous êtes devant une porte" apparaît. Tapez une touche et entrez "VA NO" pour "Va Nord !" le jeu commence...

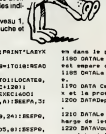
LISTING 1

```
10 FONTH(128)=":0,120,204,120,0,0,0,0"
20 FONTH(129)="0,0,0,0,120,204,120,0"
30 FONTH(132)="0,0,248,0,0,0,0,0"
40 FONTH(133)="0,0,124,64,64,64,64,64"
50 FONTH(134)="0,0,0,0,248,0,0"
60 FONTH(135)="64,64,64,64,64,124,0,0"
70 FONTH(138)="0,0,252,0,0,0,0,0"
80 FONTH(139)="0,0,0,252,0,0,0,0"
100 FONTH(141)="140,204,64,64,64,124,0,0"
110
110 FONTH(142)="0,0,0,0,0,28,20"
120 FONTH(143)="20,20,0,0,0,0,248,0"
130 FONTH(144)="252,252,252,252,252,252,
252,252"
135 CONSOLE0,4:GOTO10000:CLEAR50,16000
140 NB="":CLS:PRINT"NUM_":LOCATE8,1:PRI
NT"!10 Virtue au plus!!!LOCATE4,0
150 IN1$(1,"KB1!":IF0N=8THEN10ELSEIFIN1!
EQF1,$1!THEN150ELSEIFIN1$="!"THEN150
160 IF!=29THENNB=NB-2!PRINTCHR$(29)"_"CHR
$(29):!=NB:GOTO150ELSEIFLEN(NB)=2THEN
170 PRINTCHR$(1)"_CHR$(29);!NB=NB+CHR$(
1):NEXTPRINT"
180 CLS!=PRINTEND(0)+100!:!01!IFNB="":THE
NNB="L'INCONNU"
190 PRINTNB!LOCATE2,0!PRINT"Ce!SICONSD
1010 EXEC16001!CLB!LOCATE15,11!PRINT"LABYX
O VII"+
1020 FONT0=270301!LOCATE1,4!FOR=1TO18!READ
R!PRINTCHR$(R+120)!:NEXT,A
1030 FONT0=270401!LOCATE15!FOR=70!!LOCATE8,
A!FOR=61TO!!READC!PRINTCHR$(C+128)!:
1040 NEXT,R,A!:POKE16402,4!POKE16403,4!GOSU
1050 FORA=0TO26STEP2!PSET!8,A!:BEEP,A,3!
NEXT
1060 FORA=15TO30STEP2!PSET!8,24!:BEEP,
A,3!NEXT
1070 FORA=26TO0STEP-2!PSET!105,0!:BEEP,
A,3!NEXT
1080 CLS!PRINT"Desirez-vous le mode'sep
ia ou N&!'BRI!!PRINT"N'!!END!40
1085 CLS!PRINT"### Avant-Propos ########
########
1090 LOCATE1,9,2!PRINT"# ##############
et vous arrez alors que des virres.
1100 !!FOR=1TO26!READA!LOCATE1,2!PRINTNI
CHR$(.,1)!!FOR=0TO1200!NEXTR
1105 FOR8=1TOLEN(AR)-1!LOCATE1,2!PRINTM
ID$(AR,,8)!!NEXTR
1110 FOR=1TO10!REPC,3!NEXTE,A!!GOTO140
1120 DATA0,0,14,12,10,14,12,10,14,12,10,
14,12,10,14,12,0,0
1130 DATA7,11,15,13,11,15,13,11,15,13,11,
5,13,11,15,13,11,6
1150 DATA0,0,0,0,7,1,6,5,0,4,7,1,6
1140 DATA!Bravissimo dans l'univers de Laby
xo !
1170 DATANous etes en 1'An 7 Post Hercul
es dans le pays de Trapilun.
1180 DATAle terrible Dragon Malodorus e'
est emparé des trois trophées sacrés.
1185 DATALa gemme - l'anneau - le sceptr
e.
1190 DATA Ces tresors symbolisent le pi
ri et la prospérité de notre
1200 DATADepuis le royaume est en guerre
1210 DATALe roi Mollus 1er vous a donc c
harge de les retrouver.
1220 DATAVous avez que le Dragon habite
un labyrinthe en trois niveaux.
1230 DATAChacun des objets est la clé du
niveau ou il se trouve.
1240 DATAPour votre mission vous disposez
d'un peu d'or.
1250 DATAAvez vous pouvez acheter un ar
mure et une arme ainsi que des vivres.
1260 DATABuyez judicieux dans votre choi
x.
1270 DATAVoilà le vocabulaire possible.
1280 DATAAllez Torche - Bois fiole - Je
te sort - Lis carte ou livre -
1290 DATAPrends,,,(nombre) - Ouvre coffre
ou porte - Prends,,,(objet) -
```



LISTING 1

```
LE1,3!CLE
200 PRINT!1,Bouclier  20*,?Cotte
5*,3,Arc  100*!
210 I=INP(&H1):BEEP50,&!IF(&H08)!5!THENHE
RE=.1!GOTO210
220 PRE!=&H7F:PRE=INP(&H1):&H3-10-106(PRE!)
+(PRE!)*2:IFPRE!=&H7FTHEN220
250 CLS:PRINT"1-Couteau  10*,?.Masse
30*,5,Epee  100*!
260 I=INP(&H1):BEEP50,&!IF(&H08)!3!THENHE
RE=.1!GOTO250
350 ARE1=&HFF!=I!IF(&HF-1)=20-(NR!2)*50)+
(NR!=2)*100!PRINT"Vous avez"ARE1"Pieces d'or"
360 F=P-FILOCATE15,0!PRINT#F" "!CLS!PRIN
T"A,Torche  B,?  C,Boire"
!
370 I=INP(&H1!IF(I<&H50!I<77THENHEEP-1,10!
GOTO270ELSEBEEP50,4:I=I-64
380 IFI=1THENCLS:PRINT"Vous etes devant"!:
1,10!GOTO270ELSEIFI=2THENBEEP-1:
290 LOCATE15,0!PRINT#F"!NEXTPRINT&A014,F
!:POKE16415,&H
300 POKE&H7E01!:POKE16602,MA(1)!POKE1460
3,MA(2)!E=16-LEN(INI)!FP=THEN320
310 POKE&H7E00!:PRINT#F"!NEXTPOKE14014,F
!:POKE16415,&H
320 POKE&H7E01!:POKE16602,MA(0,0)!!FOKE1
4003+&,AINEXTICONSOLE0,&!CLS
330 PRINT"Notes et credits sur le p
rogramme  principal!!CLOAD
340 DATA63,0,208,40,228,0,208,40,228,0,
000!FOR=&!TO&!READA!POKE16600+&,A!NEXT
```



INSECT JUNGLE

Luttez farouchement contre la vermine qui grouille dans votre Commodore par suite d'un manque évident d'entretien...

Josselin CHENET

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes et suivez les indications au lancement du premier. Pour le reste, usez au mieux de votre joystick (dans le port 2) pour un nettoyage en règle.

LISTING 1

```
0 REM ROUTINE POUR PEMTPEER LES DON
NEES EN MEMOIRE, ET DEPLACER LE GE
NERATEUR
1 DATA230,65,160,0,177,65,133,251,
200,177,65,133,252,165,65,24,105,4
,133,65
2 DATA144,2,230,66,96,168,2,177,65
,240,42,201,44,208,8,169,65,141,72,
207,76,56
3 DATA237,201,64,48,5,233,55,76,55
,207,56,233,48,72,136,177,65,201,6
4,48,5
4 DATA233,55,76,71,207,56,233,48,7
2,74,207,162,0,32,210,255,232,133,
253,104
5 DATA181,253,166,254,157,0,192,13
9,249,232,208,3,238,32,208,242,254
,173,72
6 DATA207,201,65,208,5,169,2,76,11
4,207,169,3,24,101,65,144,2,238,66
,133,65
7 DATA169,74,141,72,207,165,160,24
,101,249,133,160,144,2,230,169,165
,166,24,185
8 DATA5,193,166,144,2,230,167,201,
189,208,7,165,167,201,11,208,1,96,
160,0,177
9 DATA240,242,12,201,44,240,5,169,
,133,39,96,76,25,207,165,251,133,6
5,165
10 DATA252,133,66,32,2,207,76,25,2
07,160,0,162,0,169,0,201,255,240,5
232,208
11 DATA167,136,240,21,173,199,207,
24,185,1,141,199,207,173,202,207,2
4,105,1,141
12 DATA202,207,76,195,207,96
21 REM ##  REDEF/CARACTERES
22 DATA208,68,126,255,255,126,68,0
,20,56,68,126,255,255,126,68,56
23 DATA0,0,126,255,255,126,0,0
,0,252,126,255,255,126,252,0
24 DATA0,60,126,255,255,126,60,0
,20,60,126,255,255,126,60,20
25 DATA248,56,126,255,255,126,56,2
48,0,63,126,255,255,126,63,0
26 DATA8,126,255,255,255,60,60,0,
60,126,255,255,234,0,0,0
27 DATA68,126,236,64,0,0,0,0,24,60
,126,255,255,126,60
28 DATA24,24,24,24,24,24,24,24
30 REM #  SPRITES
31 DATA-1,1,1,153,120,2,126,64,1,
192,128,2,231,64,1,192,128,2,231,12
8,2,98,64,4
32 DATA60,32,0,0,0,8,36,0,-1,-40,8
,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,36,0,8
,-1,46,8
33 DATA153,0,0,126,0,1,102,128,0,2
```

```
31,0,0,102,0,1,231,128,0,102,0,0,2
,0,0,1,0
34 DATA128,0,60,0,0,36,-1,30,0,24,
0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24
,0,1,231,192
35 DATA255,64,1,213,64,1,21,64,1,
221,192,-1,52,1,221,192,1,21,64,1,
213,64,0,255,255,255
36 DATA64,1,221,192,-1,52,1,221,19
2,1,85,64,1,213,64,1,85,64,1,221,1
92,-1,21
40 REM #  CODE MACHINE
41 DATA169,48,133,3,96,0,0,0,0,4C,5E,C
0
50 DATA6,2A,R3,93,85,B6,A8,19,A5,5
0,18,69,20,85,58,90,2,E6,B6,C5,FD,
B0,F6,60
55 DATA00,EE,4C,2F,C0,A5,B6,C5,FE,
D0,F8,2F,A6,2A,A4,59,81,FD,C9,2
60 DATA7,50,81,FD,C5,58,F0,13,C5,
5C,F0,17,A5,B6,69,20,85,B6,4C,F7,A5
E,A4,59,81
70 DATA FD,68,A4,59,18,A5,F6,65,5B,
91,FD,68,B0,D6,F6,F0,30,A5,FE,C9,7,
B0,E4,D6
78 DATA9,54,B0,8,A9,0,90,0,76,4C,
F6,C0,4C,C6,E5,57,4C,F7,B0,3,8D
,50,75,20
75 DATA2C,C0,68,A9,AE,A0,8D,49,A4
,8,8D,48,A0,30,C1,A5,B7,C9,8E,90,F,
A5,FE,C9,7
80 DATA0,A9,A1,A9,1,9D,76,4C,77,CB,
4C,DD,C1,65,56,65,FD,90,3,FE,50,75
,4C,E5,C0
85 DATA1E,8E,27,23,16,1,0,44,45,46
,47,45,E5,29,27,FD,3,4,48,41,42,43
,46,2B,B1
90 DATA30,75,65,FD,B1,50,75,FD,22,
B1,FE,A5,2,B1,FD,4C,81,C1,91,FD,EA
,C9,44,30
95 DATA06,20,1E,C1,28,A0,C0,A5,FD,3
,E9,1,9D,30,75,B0,3,DE,50,75,CA,D
0,F4,60
100 DATA0D,CC,A5,25,F8,15,A9,18,85
,20,A9,C,85,2,A9,60,8D,2,C1,20,CC,
C0,A9,A5
105 DATA9,2,C,4C,E1,C1,A2,8,BD,3
0,C0,9D,53,CA,D0,F8,A9,2E,8D,84,C0
,60,A2,8,BD
110 DATA2C,C8,95,53,CA,D0,F8,A9,1E
,8D,84,C0,60,20,2E,C1,28,A0,C8,A5,F
B
115 DATA18,69,1,9D,30,75,90,3,FE,5
0,75,4C,F7,C0,A9,31,85,2,A2,C,A5,2
,99,30,75
120 DATA99,4,9D,50,75,C6,2,CA,D0,F
1,A2,8,A9,40,9D,24,E0,E8,D0,F8
,A9,43,8D
125 DATA3,4,A2,28,A9,0,9D,0,76,CA
,D0,FA,A5,25,D0,1,60,A9,42,85,2,A2
,C,A5,2,90
```

```
130 DATA2C,75,A9,4,9D,5C,75,E6,2,C
A,D0,F7,A5,FD,A9,4D,45,4,E6,FD,8D
,FB,A9
135 DATA27,8D,44,4,60,A6,2A,8D,50,
75,85,FE,4C,2F,C0,E6,C9,48,D0,4,C9
,29,D0,2
140 DATA0,9,8D,50,75,4C,F1,C0,81,
FD,C9,20,F0,F6,A5,2A,81,FD,C9,20,F0,7
,29,8,D0
145 DATA5,4C,25,C2,4C,F8,CA,8,D
0,1D,19,69,8,4C,C,C3,A0,1,D0,3B,E9
,8,20,BB,C8
210 DATA1,F9,C9,48,D0,3,4C,6C,C7,
C9,4C,F8,13,C9,20,F8,17,A6,6B,8C,3
0,76,A5,2A
215 DATA8C,1,F8,A,85,F7,49,FF,85,F
7,85,FB,A9,FF,85,FA,4C,C3,A6,8B
,8C,30,76
220 DATA85,FB,30,22,85,F7,38,E9,
FB,C8,1,F8,4,85,FB,30,2F,85,F7,38,
2B,C8,1
225 DATA8B,6,A9,FF,85,F7,10,21,A9,F
8,85,FB,30,18,85,F7,38,B,4C,81,C6,
18,12,A9,F8
230 DATA85,F7,30,C,A9,F8,C8,1,F8,4,
85,F7,38,2,85,FB,A9,FF,85,FA,60,AD,10
,29,1,EA
235 DATA0,A9,0,8D,C9,10,D0,39,5B,F
8,7,C9,46,D0,1,8B,60,D,85,FB,49,FF
,85,FA,60
240 DATA8B,AD,1,D0,C9,72,4C,0F,C6,
A5,F7,30,E4,D0,1,18,69,8,B0,1,D0
,8D,3,D0,90
```

LA MINE D'ENFERIES

BAOM! SPECTRUM

Aux commandes d'un enfoiré de char démolisseur, affrontez dans une mine abandonnée, des enfoirées de radiations mortelles...

Jonas-Hellot EYAL

LA PEUR DONNE DES GAZ

SUITE DU N° 141

LISTING 2

```
  1 REM
******************
* LA MINE D'ENFERIES *
*      ET         *
* LA PEUR DONNE DES *
*      GAZ        *
* PAR JONAS-HELLOT *
*      POUR       *
*   HEBDOGICIEL   *
******************
  2 REM
  ECRIT PAR EYAL JONAS-HELLOT
            POUR
  3 REM
  HEBDOGICIEL
  4 REM
  10 PAINT AT 11,0,"...
                    ...PRINT AT
11,7, FLASH 1;"VEUILLEZ PATIENTE
R"
  20 BEEP .5,24
  25 REM ******
  30 RESTORE 30: FOR f=0 TO 127
: READ a: POKE USR "a"+f,a: NEXT
f
  40 DATA 192,192,192,192,192,22
4,112,248
  41 DATA BIN 00000111
  42 DATA BIN 00001111
  43 DATA BIN 00011111
  44 DATA BIN 00111111
  45 DATA BIN 01111111
  46 DATA BIN 11111111
  47 DATA BIN 11111111
  48 DATA BIN 11111111
  49 REM
  50 DATA BIN 00000000
  51 DATA BIN 00000000
  52 DATA BIN 00000000
  53 DATA BIN 00000000
  54 DATA BIN 00000000
  55 DATA BIN 00000000
  56 DATA BIN 00000000
  57 DATA BIN 00000000
  58 DATA BIN 00000000
  59 DATA BIN 00000000
  60 DATA BIN 00000000
  61 DATA BIN 00000000
  62 DATA BIN 00000000
  63 DATA BIN 00000000
  64 DATA BIN 00000000
  65 DATA BIN 00000000
  66 DATA BIN 00000000
  67 DATA BIN 00000000
  68 DATA BIN 00000000
  69 DATA BIN 00000000
  70 DATA BIN 00000000
  71 DATA BIN 00000000
  72 DATA BIN 00000000
  73 DATA BIN 00000000
  74 DATA BIN 00000000
  75 DATA BIN 00000000
  76 DATA BIN 00000000
  77 DATA BIN 00000000
  78 DATA BIN 00000000
  79 DATA BIN 00000000
  80 DATA BIN 00000000
  81 DATA BIN 00000000
  82 DATA BIN 00000000
  83 DATA BIN 00000000
  84 DATA BIN 00000000
  85 DATA BIN 00000000
  86 DATA BIN 00000000
  87 DATA BIN 00000000
  88 DATA BIN 00000000
  89 DATA BIN 00000000
  90 DATA BIN 00000000
  91 DATA BIN 00000000
  92 DATA BIN 00000000
  93 DATA BIN 00000000
  94 DATA BIN 00000000
  95 DATA BIN 00000000
  96 DATA BIN 00000000
  97 DATA BIN 00000000
  98 DATA BIN 00000000
  99 DATA BIN 00000000
 100 DATA BIN 00000000
 101 DATA BIN 00000000
 102 DATA BIN 00000000
 103 DATA BIN 00000000
 104 DATA BIN 00000000
 105 DATA BIN 00000000
 106 DATA BIN 00000000
 107 DATA BIN 00000000
 108 DATA BIN 00000000
 109 DATA BIN 00000000
 110 REM
 111 DATA BIN 00000000
 112 DATA BIN 00000000
 113 DATA BIN 00000000
 114 DATA BIN 00000000
 115 DATA BIN 00000000
 116 DATA BIN 00000000
 117 DATA BIN 00000000
 118 DATA BIN 00000000
 119 DATA BIN 00000000
 120 REM
 121 DATA BIN 00000000
 122 DATA BIN 00000000
 123 DATA BIN 00000000
 124 DATA BIN 00000000
 125 DATA BIN 00000000
 126 DATA BIN 00000000
 127 DATA BIN 00000000
 128 DATA BIN 00000000
 129 DATA BIN 00000000
 130 DATA BIN 00000000
 131 DATA BIN 00000000
 132 DATA BIN 00000000
 133 DATA BIN 00000000
 134 DATA BIN 00000000
 135 DATA BIN 00000000
 136 DATA BIN 00000000
 137 DATA BIN 00000000
 138 DATA BIN 00000000
 139 DATA BIN 00000000
 140 DATA BIN 00000000
 141 DATA BIN 00000000
 142 DATA BIN 00000000
 143 DATA BIN 00000000
 144 DATA BIN 00000000
 145 DATA BIN 00000000
 146 DATA BIN 00000000
 147 DATA BIN 00000000
 148 DATA BIN 00000000
 149 DATA BIN 00000000
 150 DATA BIN 00000000
 151 DATA BIN 00000000
 152 DATA BIN 00000000
 153 DATA BIN 00000000
 154 DATA BIN 00000000
 155 DATA BIN 00000000
 156 DATA BIN 00000000
 157 DATA BIN 00000000
 158 DATA BIN 00000000
 159 DATA BIN 00000000
 160 DATA BIN 00000000
 161 DATA BIN 00000000
 162 DATA BIN 00000000
 163 DATA BIN 00000000
 164 DATA BIN 00000000
 165 DATA BIN 00000000
 166 DATA BIN 00000000
 167 DATA BIN 00000000
 168 DATA BIN 00000000
 169 DATA BIN 00000000
 170 DATA BIN 00000000
 171 DATA BIN 00000000
 172 DATA BIN 00000000
 173 DATA BIN 00000000
 174 DATA BIN 00000000
 175 DATA BIN 00000000
 176 DATA BIN 00000000
 177 DATA BIN 00000000
 178 DATA BIN 00000000
 179 DATA BIN 00000000
 180 DATA BIN 00000000
 181 DATA BIN 11111000
 182 REM
 183 DATA BIN 00000000
 184 DATA BIN 00000000
 185 DATA BIN 00000000
 186 DATA BIN 00000000
 187 DATA BIN 00000000
 188 DATA BIN 01111000
 189 DATA BIN 11111000
 190 REM *** CODE MACHINE ***
 191 REM
 192 DATA BIN 00000000
 193 DATA BIN 00000000
 194 DATA BIN 00000000
 195 DATA BIN 00000000
 196 DATA BIN 00000000
 197 DATA BIN 00000000
 198 DATA BIN 00111000
 199 DATA BIN 00111000
 200 RESTORE 200: FOR f=55000 TO
55127: READ a: POKE f,a: NEXT f
 201 REM
 202 DATA BIN 00000000
 203 DATA BIN 00000000
 204 DATA BIN 00000000
 205 DATA BIN 00000000
 206 DATA BIN 00000000
 207 DATA BIN 00000000
 208 DATA BIN 00000000
 209 DATA BIN 00000000
 210 DATA 33,0,64,6,2,197,5,0,12
7,126,71,79,237,67,253,64,62,0,2
37,79,62,16,237,121,62,127,237,1
21,62,0,237,121,62,1,237,121,62,
4,237,121,62,128,237,121,62,0,23
7,121,62,64,237,121,62,0,237,121
,62,128,237,121,62,0,237,121,62,
1,237,121,62,4,237,121,62,0,237,
121,62,64,237,121,62,0,237,121,6
2,128,237,121,62,0,237,121,62,1,
237,121,62,4,237,121,62,0,237,12
1,62,64,237,121,62,0,237,121,62,
128,237,121,62,0,237,121,62,1,23
7,121,62,4,237,121,62,0,237,121,
62,64,237,121,62,0,237,121,62,12
8,237,121,62,0,237,121,62,1,237,
121,62,4,237,121,62,0,237,121,62
,64,237,121,62,0,237,121,62,128,
237,121,62,0,237,121,62,1,237,12
1,62,4,237,121,62,0,237,121,62,6
4,237,121,62,0,237,121,62,128,23
7,121,62,0,237,121,62,1,237,121,
62,4,237,121,62,0,237,121,62,64,
237,121,62,0,237,121,62,128,237,
121,62,0,237,121,62,1,237,121,62
,4,237,121,62,0,237,121,62,64,23
7,121,62,0,237,121,62,128,237,12
1,62,0,237,121,62,1,237,121,62,4
,237,121,62,0,237,121,62,64,237,
121,62,0,237,121,62,128,237,121,
62,0,237,121,62,1,237,121,62,4,2
37,121,62,0,237,121,62,64,237,12
1,62,0,237,121,62,128,237,121,62
,0,237,121,62,1,237,121,62,4,237
,121,62,0,237,121,62,64,237,121,
62,0,237,121,62,128,237,121,62,0
,237,121,62,1,237,121,62,4,237,1
21,62,0,237,121,62,64,237,121,62
,0,237,121,62,128,237,121,62,0,2
37,121,62,1,237,121,62,4,237,121
,62,0,237,121,62,64,237,121,62,0
,237,121,62,128,237,121,62,0,237
,121,62,1,237,121,62,4,237,121,6
2,0,237,121,62,64,237,121,62,0,2
37,121,62,128,237,121,62,0,237,1
21,62,1,237,121,62,4,237,121,62,
0,237,121,62,64,237,121,62,0,237
,121,62,128,237,121,62,0,237,121
,62,1,237,121,62,4,237,121,62,0,
237,121,62,64,237,121,62,0,237,1
21,62,128,237,121,62,0,237,121,6
2,1,237,121,62,4
```

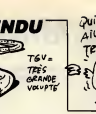
T.G.V

Apprenez tranquillement sur votre TI, l'art du pilotage d'un train à grande vitesse...

Jean BOSCOUZAREIX (conducteur de T.G.V) et son fils Jean-David.

TI 99/4A BASIC ETENDU

Qui pète ses ailes, casse de Troyille!



Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les indications nécessaires sont incluses dans le premier parlie. Cela simulation de la conduite d'un train à grande vitesse, comporte des parlies techniques et réglementaires succinctes, proches de la réalité.

```
!!!!!2NE*!!!!!                    H
                                  700 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):" 3-
410 DISPLAY AT(11,1)":              SECURITE ET VITESSE":
05 H )                              :"un visualisateur de CAB.S
                                    IGNAL:vitesse limite(VL),
420 DISPLAY AT(18,1):"  K2          710 DISPLAY AT(8,1):"270,220,160,80,000,
                                    ass.
430 DISPLAY AT(19,1):"HH!!!!!
```

TANK

AMSTRAD

IL SUFFIT D'Y CROIRE

LA PLUS BELLE ETUDE DU MONDE NE PEUT DONNER QU'A SON MAC.

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS

Mode demploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
20 MODE 1:BORDER 0
30 SYMBOL AFTER 128
40 INK 0,0:INK 1,10:INK 2,0:INK 3,
0
50 CLS:SYMBOL AFTER 128
60 SYMBOL 129,126,129,129,129,129,
129,126
70 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT "Tank":
PEN 1
80 CLS:L=10
90 FOR J=1 TO 16 STEP 2:FOR I=0 TO
5:FOR K=0 TO 15 STEP 2
100 M=TEST(I#16+N,J)
110 IF M<>0 THEN LOCATE C,L:PRINT C
HR$(129);
120 C=C+1:NEXT M:NEXT:C=5:L=L-1:NE
XT
130 LOCATE 1,25:PRINT "      ":INK
3,14
140 FOR T=1 TO 7
150 READ R,S
160 FOR Z=0 TO S STEP 3:MOVE 96+Z,
254:DRAW 328,175,3:NEXT:NEXT
170 DATA 64,112,160,176,208,240,
272,304,336,352,400,432,464
180 LOCATE 1,1:FOR U=1 TO 11:PRINT
CHR$(11);:NEXT U:I=1 TO 18:NEXT:NEXT
190 RESTORE 250:K=0:C=32:PEN 2
200 FOR T=1 TO 18
210 READ A$:LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT
" A$
220 FOR J=0 TO 15 STEP 2:FOR I=0 T
O 15 STEP 2
230 M=TEST(I,J):IF M=2 THEN PLOT C
+K,L:DRAW C+K,L:PLOT C+2+K,L+2:DRA
240 C=C+4:NEXT:C=32*NEXT:K=K+32*NE
XT
250 DATA K,A,R,M,O,U,S," ","&," ",D
,U,F,A,N,E,L
260 LOCATE 1,25:PRINT " ":INK 2,24
270 LOCATE 16,0:PEN 2:PRINT"PRESSEN
TEN":
280 RUN"!
```

LISTING 2

```
10 KEY 138,"Pen 1:Paper 0:Ink 0,0:
Ink 1,26:Ink 2,6:Ink 3,0"
20 '*************************
30 '*  TANK  PAR  FATHRI  *
40 '*************************
50 '*  KARMOUS  1988  *
60 '*************************
70 '*  LE GRAPHISME, L'ANIMATION &  *
80 '*  LES MUSIQUES : CUPIDNE  *
100 '*  XXXX  LA PROGRAMMATION  XXXX
110 '*  LE BOURGUIGNON POUR LA MUSIQUE  *
120 '*************************
130 MODE 1:PEN 1:LOCATE 16,12:PRIN
T "PATIENCE"
140 DEFINT a-z
150 DIM a(20)
160 ENT 1,20,-2,1
170 ENT 2,1,2,-1
180 ENT -3,20,-2,1,20,2,1
190 ENT -2,20,-2,1
200 ENT 5,125,-1,1
210 ENV 1,4,1,5,2,-1,5
220 ENV 2,14,-1,10
230 SYMBOL AFTER 124
240 '******** symbol cadre ********
250 SYMBOL 124,255,255,255,255,255,
255,255,255
260 SYMBOL 125,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,
&F0,&F0,&F0
270 SYMBOL 126,&F,&F,&F,&F,&0,&0,&
0,&0
280 SYMBOL 127,&0,&0,&0,&0,&0,&F0,&F0
,&F0,&F0
290 SYMBOL 128,&0,&0,&0,&0,&F,&F,&
F,&F
300 SYMBOL 129,&BF,&FE,&BF,&D7,&7F
,&FB,&EF,&DF
310 SYMBOL 130,&FD,&EF,&F7,&D7,&FD
,&F7,&F7,&DF
320 SYMBOL 131,&DF,&FD,&F7,&F7,&7F
,&EF,&DF,&F7
330 SYMBOL 132,&FF,&DD,&F7,&BF,&EF
,&7D,&BA,&7D
340 SYMBOL 133,0,&0,&FC,&16,&7F,&2
A,&14,0
350 SYMBOL 134,0,&28,&10,&10,&28,&
6C,&29
360 SYMBOL 135,&FF,&C,&C,&FF,&FF,&
C0,&C0,&FF
370 SYMBOL 136,&99,&99,&FF,&9F,&99
,&99,&F9,&F9
380 '******** symbol tanks ********
390 SYMBOL 140,&1,&1,&7,&1D,&19,&19
,&8,&1C
400 SYMBOL 141,&80,&80,&E0,&B8,&98
,&98,&38,&38
410 SYMBOL 142,&C,&1C,&C,&18,&18,&1
8,&18,&7
420 SYMBOL 143,&30,&38,&30,&D8,&10
,&D8,&90,&E0
430 SYMBOL 144,&0,&0,&1,&19,&E,&E,
18,&14
440 SYMBOL 145,&0,&64,&9E,&9C,&3C,
&F2,&E2,&24
450 SYMBOL 146,&64,&42,&59,&B8,&4C
,&21,&17,&6
460 SYMBOL 147,&2C,&58,&B8,&40,&C0
,&8,&0,&0
470 SYMBOL 148,&0,&0,&0,&28,&7F,&E
7,&B8,&E8
480 SYMBOL 149,&0,&0,&0,&A8,&F8,&8
C,&44,&7F
490 SYMBOL 150,&E8,&B8,&87,&7F,&28
,&0,&0,&0
500 SYMBOL 151,&7F,&44,&0C,&F8,&00
,&0,&0,&0
510 SYMBOL 152,&0,&17,&21,&4C,&B9,
&51,&42,&64
520 SYMBOL 153,&0,&0,&0,&C0,&40,&0
,&98,&2C
530 SYMBOL 154,&14,&1A,&5,&E,&1,&1
,&0,&0
540 SYMBOL 155,&24,&62,&F2,&3C,&9C
,&3E,&64,&0
550 SYMBOL 156,&7,&9,&10,&0,&10,&C
,&1C,&C
560 SYMBOL 157,&E8,&90,&D0,&10,&D0
,&30,&38,&30
570 SYMBOL 158,&1C,&B,&19,&9,&19,&
1,&1,&1
580 SYMBOL 159,&38,&D0,&90,&98,&88
,&E0,&80,&80
590 SYMBOL 160,&0,&0,&0,&12,&D,&
1,&1,&1
600 SYMBOL 161,&10,&E0,&64,&38,&19
,&80,&42,&26
610 SYMBOL 162,&24,&46,&4F,&3C,&30
,&79,&26,&0
620 SYMBOL 163,&20,&58,&A0,&60,&90
,&80,&0,&0
630 SYMBOL 164,&0,&0,&0,&10,&1F,&3
1,&22,&FE
640 SYMBOL 165,&0,&0,&0,&5C,&FE,&E
1,&15,&17
650 SYMBOL 166,&FE,&22,&31,&1F,&15
,&0,&0,&0
660 SYMBOL 167,&17,&15,&E1,&FE,&54
,&0,&0,&0
670 SYMBOL 168,&0,&26,&79,&38,&3C,
&4F,&46,&24
680 SYMBOL 169,&0,&0,&00,&08,&68,&
80,&2C,&20
690 SYMBOL 170,&34,&A,&0,&A,&3,&0,
&0,&0
700 SYMBOL 171,&26,&42,&98,&19,&32
,&1,&0,&0
710 SYMBOL 172,&0,&0,&0,&A,&6,&6,&
3,&3
720 SYMBOL 173,&0,&0,&0,&48,&68,&6
0,&30,&30
730 SYMBOL 174,&3,&3,&C,&7,&4,&4,&
4,&4
740 SYMBOL 175,&C0,&C0,&C0,&20,&E0
,&20,&60,&A0
750 SYMBOL 176,&0,&0,&0,&1,&2,&1,&
3,&3
760 SYMBOL 177,&0,&0,&0,&60,&E0,&C0
,&10,&10,&10
770 SYMBOL 178,&19,&3D,&2E,&6F,&33
,&1E,&0,&0
780 SYMBOL 179,&90,&B8,&48,&D8,&8,
&8,&0,&0
790 SYMBOL 180,&0,&0,&0,&0,&0,&70,
&57,&7
800 SYMBOL 181,&0,&0,&0,&0,&0,&70,
&D8,&80
810 SYMBOL 182,&17,&57,&7B,&0,&0,&
0,&0,&0
820 SYMBOL 183,&D8,&D8,&78,&0,&0,&
0,&0,&0
830 SYMBOL 184,&0,&0,&1E,&3D,&57,&
2E,&3D,&1E
840 SYMBOL 185,&0,&0,&0,&0,&0,&40
,&A8,&D8
850 SYMBOL 186,&9,&7,&2,&9,&0,&0,&
0,&0
860 SYMBOL 187,&96,&C,&C,&C6,&E0,
&E0,&C0,&C0
870 SYMBOL 188,&0,&6,&4,&F,&4,&3,&
3,&3
880 SYMBOL 189,&0,&0,&20,&E0,&20,
&20,&E0,&20
890 SYMBOL 190,&19,&39,&30,&9,&7,&
6,&0,&0
900 SYMBOL 191,&C0,&20,&60,&68,&40
,&0,&0,&0
910 SYMBOL 192,&0,&0,&0,&9,&1,&2,&
3,&0
920 SYMBOL 193,&0,&10,&70,&DC,&EE,
&7E,&3B,&20
930 SYMBOL 194,&19,&39,&30,&9,&7,&
6,&0,&0
940 SYMBOL 195,&D0,&90,&40,&80,&0,
&0,&0,&0
950 SYMBOL 196,&0,&0,&0,&0,&0,&E,&
1D,&1
960 SYMBOL 197,&0,&0,&0,&0,&0,&1E,
&2F,&2F
970 SYMBOL 198,&1,&1D,&E,&2,&9,&0,&
0,&0
980 SYMBOL 199,&E9,&EA,&1E,&0,&0,&
0,&0,&0
990 SYMBOL 200,&0,&0,&6,&F,&3,&30,
&39,&19
1000 SYMBOL 201,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&
0,&80,&D0
1010 SYMBOL 202,&B5,&2,&9,&0,&0,&0,
&0,&0
1020 SYMBOL 203,&90,&3C,&74,&EE,&D
C,&70,&10,&0
1030 SYMBOL 204,&42,&0A,&5A,&24,&2
4,&5A,&0A,&42
1040 SYMBOL 205,&01,&42,&24,&10,&1
0,&24,&42,&81
1050 '******** symbol decor ********
1060 SYMBOL 206,&3C,&42,&99,&A5,&A5
,&99,&42,&3C
1070 SYMBOL 207,&10,&18,&B5,&4C,&4
0,&B5,&28,&11
1080 SYMBOL 208,&20,&40,&99,&A5,&4
4,&20,&54,&82
1090 SYMBOL 209,&23,&24,&4A,&80,&5
9,&05,&2
1100 SYMBOL 210,&C5,&88,&D4,&28,&1
4,&AB,&40,&28
1110 SYMBOL 211,&B,&3C,&66,&52,&48
,&66,&3C,&0
1120 SYMBOL 212,&0,&42,&A5,&10,&10
,&A5,&42,&0
1130 SYMBOL 213,&0,&0,&42,&E7,&E7,
&42,&0,&0
1140 SYMBOL 214,&24,&42,&24,&10,&1
0,&24,&42,&24
1150 SYMBOL 215,&10,&3C,&0,&0,&0,&
0,&3C,&10
1160 SYMBOL 216,&8D,&EE,&70,&F7,&F
0,&B0,&E7,&D0
1170 SYMBOL 217,&1,&6,&1F,&3F,&7F,
&5F,&3F,&5F
1180 SYMBOL 218,&C0,&D0,&FC,&FE,&F
F,&D0,&FE,&BE
1190 SYMBOL 219,&77,&2F,&7F,&FE,&3
B,&1F,&F,&7
1200 SYMBOL 220,&FF,&D9,&E9,&FD,&7
7,&FE,&FC,&F8
1210 SYMBOL 221,&0,&15,&3F,&75,&3F
,&77,&7E,&D3
1220 SYMBOL 222,&80,&D0,&7C,&FE,&5
,&7E,&F4,&BE
1230 SYMBOL 223,&70,&2F,&7E,&2F,&7
F,&3E,&17,&1
1240 SYMBOL 224,&0,&70,&70,&B8,&20
,&20,&70,&50
1250 SYMBOL 225,&4,&E,&7,&B,&B0,&7
0,&20,&10
1260 SYMBOL 226,&44,&63,&3F,&6B,&4
,&0,&0,&0
1270 SYMBOL 227,&10,&20,&70,&B0,&E
,&74,&BE,&1
1280 SYMBOL 228,&0,&36,&1C,&0,&0,&
0,&0,&0
1290 SYMBOL 229,&0,&4E,&D,&50,&E0
,&70,&30
1300 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&19,&63,&
7F,&3E,&14
1310 SYMBOL 231,&20,&70,&E0,&50,&D
,&E,&4,&0
1320 SYMBOL 232,&01,&62,&60,&A1,&C
,&42,&35,&4
1330 SYMBOL 233,&C,&42,&35,&44,&2,
&20,&52,&0
1340 SYMBOL 234,&35,&2,&62,&80,&D6
,&21,&42,&0
1350 SYMBOL 235,&2,&46,&26,&91,&90
,&12,&E,&7
1360 SYMBOL 236,&42,&0,&49,&49,&1,
&20,&60,&15
1370 SYMBOL 237,&0,&11,&0,&44,&84,
&12,&2,&7
1380 SYMBOL 238,&60,&80,&66,&04,&0
,&10,&60,&16
1390 SYMBOL 239,&07,&1,&2,&0,&14,&
4,&4,&61
1400 '****
1410 MODE 1:BORDER 1:INK 0,0:INK 3
,18:INK 1,6:INK 2,2:PAPER 3:BORDE
R 0,CLS:WINDOW #1,2,39,2,24:PAPER
#1,0:CLS:WINDOW #1,2,39,2,6:WIND
OW 2,39,7,24
1420 '******** presentation ********
1430 PAPER 0:PEN #1,CHR$(22)+
CHR$(1):INK 1,0
1440 t$=CHR$(125):t$=t$+t$:t$=t$+t$
:t$=t$+t$:t$=t$+t$:t$=t$+CHR$(127):t$=t$+t$
:HOME#1,20
1450 PEN 1:PAPER 0:PRINT#1,t$:PEN
#1,"TANK":
1460 a=0:a$="":a2=1:a=0:P=1
1470 J=7:!=0:de=0:P!=3:P=1
1480 a$=a$+CHR$(128+a2*2+32,J+2*I):
1490 PEN#1,P+1:P=3-P:a2=3-a2:a=a+1
:!=!+1
1500 LOCATE#1,12+1,5-1/2
1510 IF a>0 THEN PRINT#1,t$+a2+1,
a2$
1520 x=2*a2+1:IF x>2 THEN 1480
1530 z=0
1540 i=i+1:IF i<16 THEN 1480
1550 z=z+2+1:IF z>20 THEN z=1
1560 j=-(-1*(J=0 THEN 1=0:x2=0 GO
TO 1480
1570 PEN 0:LOCATE z,10:PRINT CHR$(
255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
1580 INK 1,6:IF lo<>0 THEN GOTO 58
20
1590 t=1:GOSUB 6110:GOTO 2350
1600 '******* variables ********
1610 DIM t$(2)
1620 v=2:u=4
1630 x=38:v=21
1640 c=3:d=3
1650 m=3:n=5
1660 r=0:s=0
1670 e=5:f=1
1680 g=0:h=0
1690 k=140:m=1
1700 t1=71:t2=63
1710 t3=55:t4=47
1720 t5=54:t6=46
1730 u1=13:u2=14
1740 t7=5
1750 u5=15:u6=7
1760 DIM d(4,2):DIM mk(11,2)
1770 d(1,1)=0:d(1,2)=-1
1780 d(2,1)=1:d(2,2)=0
1790 d(3,1)=0:d(3,2)=0
1800 d(4,1)=-1:d(4,2)=0
1810 d(5,1)=0:d(5,2)=1
1820 d(6,1)=-1:d(6,2)=1
1830 d(7,1)=-1:d(7,2)=0
1840 d(8,1)=0:d(8,2)=-1
1850 DIM n(8,2)
1860 n(1,1)=-1:n(1,2)=2
1870 n(2,1)=-1:n(2,2)=2
1880 n(3,1)=-1:n(3,2)=0
1890 n(4,1)=-1:n(4,2)=-1
1900 n(5,1)=1:n(5,2)=-1
1910 n(6,1)=1:n(6,2)=0
1920 n(7,1)=2:n(7,2)=1
1930 n(8,1)=2:n(8,2)=0
1940 DIM b(9,2)
1950 b(1,1)=-1:b(1,2)=-1
1960 b(2,1)=2:b(2,2)=-1
1970 b(3,1)=2:b(3,2)=2
1980 b(4,1)=2:b(4,2)=2
1990 b(5,1)=-1:b(5,2)=2
2000 b(6,1)=-1:b(6,2)=2
2010 b(7,1)=-1:b(7,2)=0
2020 b(8,1)=-1:b(8,2)=-1
2030 a2$=CHR$(138)
2040 a2#=CHR$(139)
2050 a3$=CHR$(132)
2060 a4$=CHR$(132)
2070 DIM k#(8,2)
2080 k#(1,1)=-2
2090 FOR i=1 TO 8
2100 DIM a#(8)
2110 k#(i,2)=CHR$(k)+CHR$(k+1)
2120 IF i=1 OR i=3 OR i=5 OR i=7 THEN k=k+32:CHR$(k+32)+CHR$(k+33)
2130 k=k+2
2140 NEXT i,j
2150 fr$=""
2160 FOR i=1 TO 5
2170 fr$=fr$+CHR$(136)
2180 NEXT i
2190 a=128+RND*3
2200 fr$=fr$+CHR$(a)
2210 NEXT i
2220 fr$=fr$+CHR$(136)
2230 NEXT j
2240 fb#=CHR$(206):fb$=CHR$(255)
:fb=CHR$(206)+CHR$(135):fb$=CHR$
(216)
2250 k=CHR$(206):fb=CHR$(212):fb$=
CHR$(213):fb=CHR$(214)
2260 CHR$(215):fb=CHR$(207)+CHR
$(208):fb=CHR$(209)+CHR$(210)
2270 fb=CHR$(211)+CHR$(217):fb=CHR$
(216):tb=CHR$(219)+CHR$(220)
2280 tb=CHR$(221)+CHR$(222):tb=CHR$(223):tb=CHR$(224)
2290 tb=CHR$(225)+CHR$(226):P!=3:PEN#8
(15)+CHR$(1):P2=CHR$(15)+CHR$(2):
P3=CHR$(15)+CHR$(3):P4=P2+CHR$(2
)
2300 mm=CHR$(134)+CHR$(134)+CHR$
(134)+CHR$(134)+CHR$(134)
2310 DIM bb$(8):FOR i=224 TO 231
2320 bb$(i-223)=CHR$(i):NEXT
2330 RETURN:P!=2:RETURN
2340 '******** presentation ********
2350 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):CLS
2360 PRINT"LUCIFER 5.1 par JAY" :LOCA
te 1,...,"in10
2370 IF LEN(a$)>10 THEN LOCATE 17
,18:PRINT SPACE$(22):GOTO 2360
2380 PEN 2:LOCATE 5,12:INPUT "Joue
ur 2 ";a$
2390 IF LEN(a$)>10 THEN LOCATE 17
,18:PRINT SPACE$(22):GOTO 2380
2400 h#(1)=a$+CHR$(n1$)+CHR$(n1$)+
2*i:h#(2)=a$+CHR$(n1$)+CHR$(n1$)+
2*i
2410 WINDOW 1,40,1,25:BORDER 0:INK
0,0:INK 1,26:INK 2,1:INK 3,9:CLS
2420 LOCATE 1,1:PAPER 1:PRINT "
                    ";
2430 PEN 0:LOCATE 1,1
2440 PRINT"      TANKS      MINES
      SCORE"
2450 LOCATE 7,2
2460 FOR i=1 TO 6
2470 PRINT CHR$(133);" ";
2480 NEXT
2490 LOCATE 16,2
2500 PRINT a#
2510 LOCATE 27,2:PRINT STRING$(HFF
(1),CHR$(32));n1#,
2520 PAPER 0:PEN 3
2530 PRINT STRING$(40,CHR$(135));
2540 FOR i=1 TO 3
2550 PRINT fr$:NEXT
2560 PRINT LEFT$(fr$,40);
2570 PRINT STRING$(40,CHR$(135));
```

A SUIVRE...

MANOIR

Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innommables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA

```
10 !~~~
```

C'est nouveau, ça vient de sortir

FANTÔME

Fantôme City, c'est une ville imaginaire imaginée par les mecs bourrés d'imagination de chez Cocktel Vision. Enfin, je dis une ville mais en fait on n'en voit que le selcon, la prison et le blanchissage de cette ville. En bien, tenez-vous bien fort aux accoudoirs de votre fauteuil ou aux roues 100% polystirène de votre chaise roulante, mais la Fantôme City n'est pas si fantôme que ça, bien que ce soit quand même une city. En bon mec, Pasky y plein de vitamine monsieur qui font rien qu'à vouloir vous tuer en vous truffant de plomb l'estomac, l'abdomen et une autre partie de corps que je ne nommerai pas par égard aux personnes âgées qui me lisent. Vous, comme tout bon cowboy digne de ce nom qui se respecte, vous vous défendez comme vous le pouvez, tout en surveillant le nombre de vos munitions qui diminue, tout à fait normalement ailleurs, à chaque fois que vous tirez un coup (sans jeu de mots, j'en promets-jure). Il est par ailleurs intéressant de noter que vous êtes sensé être le bon cowboy à posséder un colt à 20 coups, chose extrêmement rare, surtout à l'époque du far-west.

De partout surgissent des cibles rouges qui représentent les ennemis à abattre, et c'est plutôt normal pour un cowboy de chasser les peaux-rouges. Où que vous soyez dans la ville, tout ce que vous avez à faire, c'est de descendre un maximum de ces enfoirés d'indiens, et puis c'est tout.

Absolument mauvais dans sa réalisation (par exemple, au lieu de déplacer un viseur sur les lieux de l'action, vous ne voyez que votre pistolet bouger, alors pour savoir où vous tirez exactement, vous pouvez aller vous rhabiller, c'est impossible), et bénéficiant d'un système bloquant les ombres sont vraiment des ombres, sera vendu à un million de bouches, et vous n'êtes guère plus joli ainsi que d'une sonorisation du même niveau (juste un petit bang mal fait quand vous tirez), ce jeu ne peut prétendre pouvoir un jour se langer d'amour dans les dix doigts de vos moins moins (seulement 8 doigts pour certains), puisque je vous interdis formellement de l'acheter.

Fantôme City de *Cocktel Vision* pour Amstrad.

TOUJOURS AUSSI NUL

Disk 50, c'est le titre de la compilation des Cascade, 50 jeux, version disquette. Les mêmes que ceux de la version K7, toujours aussi 100% basic, toujours aussi nuls. C'est du vol manifeste. Pas besoin d'en dire plus.

Disk 60 de Cascade pour Amstrad.

50 ANS EN ARRIÈRE

J'ai envie de vous parler un peu de compilations. Comme ça, ça me prend comme une envie de pisser, c'est tout.

Donc, une compilation, c'est une cassette ou une disquette sur laquelle sont regroupés plusieurs jeux, et qui est vendue pour le prix d'un seul. Ça permet à l'éditeur de se faire encore plus de pognon avec des jeux qui ne se vendent plus, ou avec d'autres qui ne se sont jamais vendus.

En bien justement, Design Design vous sort une compilation bien de chez lui. Et ça s'appelle comment, tout ça ? "Working Backwards !", tout simplement.

L'originalité de cette compilation est qu'elle ne reprend que des softs qui datent au moins du Moyen Age. Du style : Dark Star, Into Bustles, On the Run, 4 Hails of the Things. C'est un peu con, mais enfin, les jeux en question nous font retrouver les douces années de notre enfance.

Quoi qu'il en soit, si vous avez du fric à dépenser, ne vous gênez pas pour acheter Working Backwards qu'elle se reprend que des softs qui datent au moins du Moyen Age. Du style : Dark Star, Into Bustles, On the Run, 4 Hails of the Things. C'est un peu con, mais enfin, les jeux en question nous font retrouver les douces années de notre enfance.

Quoi qu'il en soit, si vous avez du fric à dépenser, ne vous gênez pas pour acheter Working Backwards, Design Design pour Amstrad, sinon ce n'est pas la peine d'aller dévaliser la banque de France pour pouvoir vous le payer.

RIEN À DIRE

J'aime beaucoup Pierre Desproges. Vous savez, le type qui dit que des connaries (qui d'ailleurs ne sont pas si connes que ça), c'est génial, ce mec. Enfin, moi j'adore, en tout cas.

Dernièrement, une émission avec lui tout seul sur scène (le pied !) est passée à la télé. En bien que croyez-vous que j'ai choisi, ainsi lui et le match de la Coupe du monde que jouait le France de mon enfance ? Eux ! Ils m'ont regardé le match et enregistré Desproges. Je n'ai pas eu à le regretter : il était hilarant.

Je ne sais pas pourquoi on ne parle pas de lui plus souvent. C'est une injustice qui mérite d'être réparée. Je vienx de lancer le mouvement, espérons que d'autres me suivront.

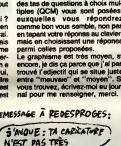
Hein ? Pourquoi je parle de lui, qui n'a aucun rapport avec l'informatique ? Parce que c'est tout ce que

j'ai trouvé à dire sur **Seas of Blood** de *Fighting Fantasy Software* pour Amstrad.

BEAUCOUP À DIRE

J'aime beaucoup Pierre Desproges. Vous savez, le type qui dit que des connaries (qui d'ailleurs ne sont pas si connes que ça), c'est génial, ce mec. Enfin, moi j'adore, en tout cas.

Hein ? Oui, monsieur Ceccaldi ? Ah, j'ai déjà dit tout ça ? Ah ben oui, bien sûr, ha ! ha ! fait, c'est vrai. Excusez-moi, chers lecteurs, mais que faire d'autre quand on aime beaucoup ce que fait une personne, et quand d'autres part en arrière à dire sur un logiciel ? Oui, c'est vrai, et alors ? Ça vous gêne, que j'aime bien un logiciel, qui c'est qui a osé l'édicter, de quoi c'est



qu'il ceuse, à qui ressemble le graphisme, si l'accompagnement sonore est bon ou pas, bref, plein de choses.

D'accord, c'est vous qui l'aurez voulu.

Le titre du soft, c'est Renez-vous bien (renez-vous mieux que ça !). **The Secret Diary of Adrian Mole aged 13 3/4.**

Celui qui a osé l'édicter, c'est *Level 9*.

Dans ce jeu "d'aventures", vous êtes Adrian Mole, et votre but est de surmonter les petits problèmes qu'un adolescent de 14 ans peut rencontrer dans sa vie, tout en essayant de rester le plus apprécié des autres que possible. Ainsi, des tas de questions à choix multiples (QCM) vous sont posées, auxquelles vous répondrez comme bon vous semble, non pas en tapant vos réponses au clavier, mais en choisissant une réponse parmi celles proposées.

Le graphisme est très moyen, et sonore, je dis ça parce que j'ai pas trouvé l'adjectif qui se situe juste entre "mauvais" et "moyen". Si vous trouvez, écrivez-moi en journal pour me renseigner, merci.

Question son, y en a pas puisque c'est un jeu d'aventures, quoique quelques-uns de ces jeux proposent de très jolies musiques ou autres synthétiseurs vocaux.

Tiens, c'est bizarre, je viens de m'apercevoir que finalement on peut dire beaucoup de choses sur un soft nul, même si l'on préfère regarder Pierre Desproges, qui est beaucoup plus intéressant.

The Secret Diary of Adrian Mole aged 13 3/4 de *Level 9* pour Amstrad.

EXPO

Eh bien mecs, vous aimez bien les jolis dessins sur votre ordinateur ? C'est tout bon, alors on vous conseille : si vous êtes dans la région parisienne, allez faire un petit tour à Montreuil. Cette charmante cité propose une expo d'infographie et d'holographie, et en plus vous pourrez aussi admirer un délirium avec rayon laser. Les œuvres (car ce sont des œuvres d'art), sont présentées par deux groupements d'artistes qui sont : Nouveaux illustrateurs pour les jeux de cassette, et Omnimages pour les hologrammes. Bon, tout ceci se passe à la Bibliothèque R. Desnos, dans le galerie F. Léger

et c'est jusqu'au 11 juillet. Allez-y, ça vaut le détour. Ah, j'allais oublier un truc : c'est cependant par le centre X2000 de cette ville.

FUN MACABRE ?

Oh, une nouvelle boîte de softs ! Elle s'appelle Funlight Software et on prononce son nom ne l'indique pas elle est bien française. En plus elle a beaucoup d'ambition : avec s'attaquer au marché du C 64, il faut du courage vu le niveau des programmeurs yankees et russes ! En bien, ils ont osé malgré tout, et ils ont sorti Danse Macabre. Hélas, tout n'est pas hélas, ce programme est 100% en texte, comment voulez-vous qu'ils paraissent crédibles avec un programme de ce genre ? Vraiment c'est dommage, car il aurait pu être sympa. Il faut trouver l'assassin de fils de Mac Gregor, mais attention le tout dans une ambiance d'Angleterre moyenâgeuse, et franchement c'est plus risqué qu'il n'y paraît : il y a la peste qui rôde, des malandrins et des vils fagotins qui n'attendent que le première occasion pour vous détrousser, bref c'est la galère ! Mais, soyez rassurés, si vous pourrez vous en sortir : il vous sera possible de consulter les dieux, de jeter des sorts, d'utiliser vos dons d'alchimiste et de magiciens, etc. Vous voyez, c'est pas mal. Il est possible de se sauvegarder une partie en cours, de créer des personnages, mais c'est que du texte...C'est triste, et en plus ça m'emmerde royalement ! Bon, ça suffit, j'espère que le prochain produit de cette nouvelle boîte sera meilleur, et franchement ça me m'étonnerais pas car faire mieux que ce truc ça doit pas être très dur.

Danse Macabre de *Funlight Software* pour C 64/128.

PROFESSIONNEL

Une fois n'est pas coutume, je vais vous entretenir de produits plus sérieux que les Amstrad PCW et CPC 6128. En effet, pas mal de boîtes proposent des produits pour ces machines. Le problème c'est qu'il y a la quantité, mais pas la qualité. Alors quand un programme n'est pas trop pourri, bernnh mais j'en parle ! Bon, je commence avec Quick Mailing de Timesoft, pour PCW. Evidemment, c'est un programme professionnel, donc il vaut le coup car il comble la principale lacune de Locoscript, c'est-à-dire le mailing. En effet, il permet de faire l'impression d'étiquettes, de créer un fichier clientèle, enfin bref : il permet de se simplifier la vie. L'avantage de ce programme, c'est qu'il n'est pas trop lourd à l'utilisation (il n'y a pas 3 millions de commandes différentes), en plus il guide vers l'utilisateur, ce qui permet de ne jamais se perdre dans l'exploration qui est en cours. Voilà, vous savez tout, alors si vous êtes à la recherche d'un produit qui vous permette de connaître tranquillement de jeter un petit œil sur Quick Mailing de *Timesoft* pour PCW 8256/8512.

Bon, l'autre programme est Gestion Plus d'Arkenciel, et il tourne sur CPC 6128 et PCW. Ce programme n'est pas un nom l'indique c'est un programme de gestion, mais ce soft n'a pas l'ambition de révolutionner le monde de la comptabilité. En effet, ce programme est destiné aux artisants, commerçants et autres qui éprouvent le besoin de gérer leurs comptes plus efficacement. Ce logiciel est très convivial, de plus il n'est pas trop mal présenté. Il sait faire pas mal de trucs du genre gestion de compte bancaire, livre de compte, balance collective, bref c'est un programme soupe et bien fait. Un petit truc en passant : comme ce n'est pas un programme devrait bientôt tourner sur les PCW. Comme son nom est composé d'un peu plus haut, ce soft permet de se simplifier la vie, ce qui est vraiment très agréable.

Gestion Plus de *Arkenciel* pour CPC 6128 et 664.

UN BON PLAN, UN !

(C'EST CONNEN ?)

L'emsaque continue ! Les possesseurs de Canon X07 se font exploiter par la majorité des constructeurs. Les derniers gonflent le prix du circuit de 8 Ko de Rom jusqu'à 4 ou 5 fois plein les poches. Non, c'est vrai, leur pas démesuré, ce circuit ne coûte pas grand-chose pourtant il est courant de le voir aux environs de 150 balles chez les revendeurs d'électronique. Heureusement, il existe un magasin parisien qui propose ce circuit à un prix raisonnable, c'est-à-dire 50 balles. Evidemment je vous vois venir : 50 balles c'est encore trop cher. C'est pas complètement bon, mais il faut bien qu'ADS vive, n'est-ce pas ?

C'est nouveau, ça vient de sortir

TEXTOMAT CONTRE HABAWRITER

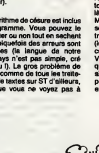
C'est à un match unique auquel, mesdames et messieurs bonsoir, nous vous convions ce soir. En effet, deux scribes sans pour autant se connaître n'ont pas hésité à sortir, tancrède vous bien, un traitement de texte chacune. A ma gauche, donc, Micro-Application et son excellent Dan Backar, le forçat du ST qu'on surnomme également le chacal » l'Oiseau. A mon droite, Run Informatique et son acolyte Haba qui, outre-Atlantique, est surnommé le King Kong du bit.

Ces deux amuseurs publics vont donc quelques instants se livrer à une lutte sans merci, mesdames et messieurs bonsoir.

Bon, on vient de découvrir cinq minutes et on jette un œil sur ces deux logiciels pour Atari ST. Textomat, le premier vous logiciel de Micro Application pour la bête est donc un traitement de texte classement sous Gem. Quelles sont ses caractéristiques principales ? La puissance ! Mais, me direz-vous, c'est impossible ! Il n'est pas y avoir de traitement de texte puissant sur ST sous Gem du fait de la lourdeur de celui-ci ! C'est vrai. Mais Textomat possède également d'options et étale tellement de possibilités que l'aspect chiant du Gem dans cette optique s'évanouissons disparaît.

Outre menus déroulants sont disponibles : Fichiers, Edition, Style et Options. Fichiers propose les options habituelles de sauvegarde : charger, enregistrer et une fonctionne que pour si vous faites une copie du programme nouveau pour effacer le texte en mémoire, effacer pour effacer un fichier, charger sélectionner le disque qui vous donne la possibilité de balancer des fichiers sur l'interface série et d'en recevoir). Vous pouvez aussi choisir le mode : Ascii, texte (avec les codes de contrôle Textomat) et Source qui positionne des espaces quand vous tapez des tabulades, etc.

L'impression peut se faire sur écran ou sur imprimante et les tou-

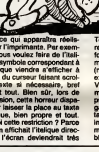


écran ça qui apparaîtra réellement sur l'imprimante. Par exemple, si vous avez choisi le fichier Aquit, un symbole correspondant à l'italique viendra s'afficher à l'endroit du curseur faisant accroître la taxis si nécessaire, tout décalant tout. Bien sûr, lors de l'impression, cette horreur disparaît pour laisser la place au texte en italique, bien propre et tout. Pourquoi cette restriction ? Parce que si on affichait l'italique directement, l'écran deviendrait très

Tous les codes d'imprimante sont redéfinissables et les options de formes de caractères sont les mêmes que Gem en standard (normal, gras, italique, margin, exposant, indexé, souligné, etc). Vous pouvez également les majuscules en minuscules et réciproquement ainsi qu'indenter à gauche, à droite, centrer, justifier, tabuler, word wrapper, paginer et insérer. Toutes les options des menus déroulants sont accessibles su clevier par l'intermédiaire d'une touche spéciale et de cette rappelée à côté de l'option ce qui est d'une utilité grandiose. Le programme Output donné avec la bécane est absolument sans reproche et le seul reproche qu'on peut faire à ce programme est qu'il prend un compte les lignes sans se soucier des fins de lignes, c'est-à-dire que le curseur ne revient pas au début suivante de la ligne si vous le manipulez avec les flèches. Très chiant.

HabaWriter est moins puissant que Textomat mais pas vraiment destiné aux mêmes gens. Autant Textomat peut servir à écrire un vrai livre avec des sonnes de pages où des très longs textes, autant HabaWriter est plutôt réservé à de courts discours. Les options habituelles d'un traitement de texte sont réunies : sauvegarde Ascii et sous forme Wp, couper/coller, effacer, un presse papier etc. disponible avec un fichier particulier indépendant du reste que vous pouvez lire, un algorithme de césure est également présent mais vous demande si le césure est bonne avant de couper le mot. Vous pouvez utiliser les touches de fonctions avec les touches spéciales pour obtenir les commandes mais le rapport est fait avec la touche Help et est beaucoup plus chiant que sur Textomat car il ouvre une fenêtre et bloque la frappe pendant ce temps. Vous pouvez cadrer votre texte dans tous les sens, formater d'une manière un peu lourde les paragraphes, régler les tabulations et changer la vitesse. Contrairement à Textomat, la sélection des blocs peut se faire avec la souris. Des sonnes d'autres options sont disponibles à fur et à mesure qu'il faudrait des pages et des pages pour décrire comme il faut ces deux programmes.

Pour résumer, je peux vous dire que HabaWriter est plutôt destiné à une secrétaire bébête grâce à sa simplicité d'emploi avec Gem. Textomat est, bien que chez 450 francs pour un pauvre auteur, l'outil idéal pour l'écriture d'un bouquin. Remarquez, si Textomat est chez 8 805 belles, HabaWriter est quasi inabordable. Chers écleurs, disons bien que si avec huit de vos logiciels on peut s'acheter une deuxième machine, on a tout intérêt à les copier ! Et de toutes façons, des traitements de textes moins dérouleurs sont accessibles su clevier par l'intermédiaire



de l'interprétation des fichiers téléchargés et de ne le serveur proficiers au maximum des possibilités de cette bécane (graphisme pas dégueux, synthèse vocale), troisièmement, l'utilisation des services sera gratuit. Normalement, tout ceci devrait être disponible pour fin septembre, espérons qu'il en sera ainsi.

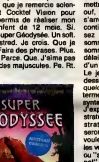
OF MICE AND MEN

LOGITECH est une société qui se prend au sérieux. Et elle en raison car si on n'assure pas quand on fait ce qu'ils font on ne peut pas pour un imbécile. Et qu'est-ce qu'ils font ? Bien, ils font des souris. N'importe quelle sorte de souris. Des petites, des grandes, des moyennes, des rondes, des ovales, des inunes, des blanches, etc. Avant, leurs souris, eh ben ils les vendaient à des boîtes qui les commercialisaient avec, leurs bécanes sans dire d'où elles venaient. Mais depuis peu, Logitech a décidé de s'attaquer au marché de l'utilisateur final avec la Logimouse C7, une souris pour PC. Avantage : grâce au système d'optomécanique, se résolution est de 200 points par inch au lieu de 100 pour les autres menques. Elle coûte moins de 1000 balles en version de base et est compatible

Microsoft. Elle est garantie pour 20 000 marks (1900 Dorines) de plus et est distribuée par Alphacrocrics. Bref, elle est chère et pour PC. Que de plus normal ?

REPORTER

Ah... Tintin... Milou... Spirou... Haddock... Tournesol... Chapier... Frédéric Mitterrand... Les grands reporters... J'ai toujours rêvé d'être un (d'un) de leurs) en sui un. Mais ma modestie naturelle m'empêche de vous préciser que je suis le plus grand reporter de tous les temps. Donc pour profiter qu'il existe des mecs encore plus cons que moi pour être bien heut que je remercie solennellement Logotron Vision pour m'avoir permis de réaliser mon rêve d'enfant de 12 mère. Si. Grâce à Super Géodysse. Un soft, Pour Amstrad. Je crois. Que je devrais. Faire des phrases. Plus. Longues. Parce. Que. J'aime pas. Mal. Tirs des majuscules. Pe. Ri. Ou. T.



Super Géodysée, c'est un soft d'aventures, moitié texte, moitié graphisme, dans lequel le héros est un reporter globe-trotter chargé d'une mission fort délicate, puisqu'il doit rapporter à Paris 5 objets mystérieux, à savoir des animaux rares (poisson, chien, pigeon...), des photos, ou des interviews de personnages aussi célèbres qu'inassissables, objets qui sont choisis en début de jeu, et disséminés un peu partout dans le monde, là je voudrais bien mettre un point double ( ) pour que la phrase soit trop courte alors je continue, et c'est à vous de les découvrir en parcourant le pleine, puis de les ramener à Paris, et je crois que je vais quand même le mettre, ce point, pour vous permettre de reprendre votre souffle. Bref, ça fait de la route, quand on s'arrête, ch et puis non, je vais continuer, pour jouer, vous disposez au départ d'une certaine somme d'argent ainsi que d'une somme d'argent certaine, et d'un délai de quelques jours ainsi que d'un nombre de délai jours de.

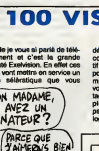
Le jeu, agrémenté de très jolis dessins (pour un Amstrad) et de quelques mots clés. En d'autres termes, il n'y a pas d'analyseur syntaxique à proprement parler. Il explique : à certaines étapes stratégiques du jeu, de non moins stratégiques questions vous seront posées, du genre "que voulez-vous faire ?", et vous-même vous répondrez par "journal" ou "aud" mais "agenos" ou "journal". C'est pas?

Enfin quoi, je vous le demande et je pose la question, mesdames non incapables en France, notre chère et douce pays qui a vu naître des gens illustres comme Jeanne d'Arc, Landru ou Herbert Dieg (quoique...), serions-nous incapables, donc, de faire de bons softs d'aventures, au lieu de nous cantonner dans, non pas la médiocrité, non, mais dans une passabilité plus que moyenne ? Evidemment, on peut parmi notre bon peuple quelque bon programmeur capable de nous sortir le logiciel de l'année ? Je vous le dis : votez pour moi, et vous l'aurez gagné.

Super Géodysée de Cockte! Vision pour Amstrad, disquette uniquement.

100 VISIONS

Exhivision met les bouchées doubles : après le démarrages de l'EXL 100 cette chartement société française continue son chemin et sort un nouveau produit. La prochaine en date est la mise en service d'un service de téléchargement, accompagné par la sortie d'un nouveau CD. Bon, qu'il n'en est plus un tout en le restant. En effet, Exhivision nouvelle machine (qui ne change pas de nom) vous permettra de vous vautrer dans le fange des délires informatiques, mais voyons un peu plus en détail ce nouveau produit. En fait il s'agit d'un EXL 100 avec une carte modem incorporée, et le clavier sera mécanique, mais pas la même que celui qui existe déjà. De plus, vous aurez droit à une Exelréminiers de 16 Ko, ainsi qu'un logiciel entièrement nouveau qui porte la doux pseudonyme de Exélitexte. La prix de ce nouveau EXL 100 sera d'environ 3500 belles avec un monitor monochrome, et de près de 4500 avec écran couleur. Ah ouais ? Ben, ça, étonnés : mais, il n'y a pas de mémoire dans ? Mais si, c'est l'Exélmémoire ! Evidemment 16 Ko c'est pas beaucoup, mais une nouvelle devrait arriver vers le fin 86, elle fera 64 Ko (c'est déjà plus confortable). Si vous préférez les claquettes, sachez que le lecteur de disquettes pour l'EXL ne coûte que plus 2500 belles et que c'est pas cher vu que c'est du 3 et demi, et que ça permet d'avoir ce la flam en plus, et que voilà. Bon, c'est pas tout ça mais eu début de



pourrez consulter grâce à votre EXL 100 nouvelle version (si vous avez l'ancien EXL 100, vous aurez besoin de la carte modem). Il vous permettra de réviser vos notions scolaires puisque tel sera son but premier (mais vous pourrez aussi vous éclater avec des softs de jeu). D'ailleurs, Exelvision introduit pour

MERDISTRAD

Les Français ne sont pas si cons que ça, le problème c'est que quand ils ont une bonne idée, ils ont du mal à la mettre en pratique. Tenez, regardez Logotrez (c'est une nouvelle revue mensuelle pour Amstrad), l'idée de base est plutôt intéressante : une cassette de programmes, dans les thèmes qui vous intéressent, jeux, utilitaires, etc. Mais, le gâteau c'est que le résultat n'est pas au niveau de l'idée de départ, car ce truc coûte trop cher (85 F), et la qualité des softs n'est pas terrible.

Tenez, regardons le contenu de la première cassette parue : le premier programme est une simulation de roulette, ennuie nous avons un truc qui s'appelle Régime et Calories et c'est vraiment foireux, à peu près au même niveau que nous pouvions admirer Séquence Musicale, enfin le der-

nier est Stat Machine et c'est probablement le moins nul de tous. Je précise pas ce que font ces "logiciels", les titres sont suffisamment parlants par eux-mêmes. Bon, je voudrais pas être méchant, mais franchement c'est scandaleux de faire, et surtout de vendre une merde pareille.

EN VENTE PARTOUT

GONFLÉ LE PC

Tenez, je vais vous donner un super plan pour votre PC ou compatible, mais cette fois-ci c'est une histoire de hard. Ne fuyez pas, l'opération est toute simple puisqu'il n'y a qu'un seul circuit à charger, et comme ce circuit est montré sur un support on ne devrait pas vous passer la moindre problème. Bon, c'est pas tout ça mais je vous le pas dit à quoi servait ce plan d'enfer.

Eh bien c'est tout simple, cette opération permet une augmentation de la vitesse d'exécution de l'ordre de 10 à 15 %. Ainsi, si vous sur n'importe quel PC ou compatible ayant un 8088, 8bits, 8 voie, et suffisamment tait mariner, alors voici la recette.

Prenez votre téléphone et appelez les revendeurs de composants électroniques, demandez leur si ils ont un Nec V 20. Lorsque vous en aurez trouvé un, ne le lâchez pas, et courez chez lui (chez le revendeur, pas chez Nec V 20) pour vous procurer ce composant (si il vous le propose à plus de 300 F, fuyez, laissez tomber : si ce prix c'est de l'armagnac, une fois le V 20 entre vos mains, rentrez chez vous et ouvrez la boîtier de votre ordinateur chéri. Cherchez le 8086 de votre PC et, avec délicatesse, son support. Ensuite, prenez délicatement le V 20, et enlevez-le en lieu

et place de ce 8088 de malheur (faites gaffe, montez le dans le même sens que le 8088). Refermez votre PC, et voilà, c'est fini. C'est miraculeux, n'est-ce pas ? Pourtant, c'est bien réel : le V 20 est un microprocesseur compatible 8088 sauf qu'il tourne plus vite, donc votre PC tout pourri tourne plus rapidement. Voilà, vous savez tout, alors si ça vous branche...

le QEM d'origine et peut-être même en ROM avec le DOS Plus. Or, seuls 128 Ko de Rom sont prévus avec la version de base, d'où les retards : comment mettre dans 128 Ko ce qui a besoin du double pour tourner ? Et la compatibilité PC ? On ne la met où ? Mal pour la puissance du MSDOS. Mauvais pour toute implanté dans les versions

me rappelle ces propos d'un certain Bugor, ou Bugor la sera plus très bien, qui affirmait ne pas annoncer un machine avant qu'elle ne sorte. Remarquez, il avait dit ce le jour où il annonçait la baisse des disquettes trois pouces et où il menaçait d'inonder le marché de son standard. On a vu ce que ça a donné !

SUSCRE ?

Tonton Sugar finira tôt ou tard par nous faire tourner un bourrique. Figurez-vous que son Amstrad CPC est encore retardé jusqu'en août, et allez donc ! Et pourquoi la sortie prévue pour le mois de juin a-t-elle été annulée ? Pour des problèmes techniques. Ah bon ! Aurait-on mis du Sugar dans le carburateur de cet engin ? Je l'ignore.

D'après des sources bien informées, le PC devrait comprendre

futures du modèle. C'est si facile ! Et puis peut-être Microsoft Windows, hein, pourquoi pas, tant qu'on y est ! Mais dites-moi, Monsieur Sugar, si votre compatible PC n'est pas compatible, à quoi bon suite et qu'il ne le sera que quand vous le voudrez bien, ne pensez vous pas que les acheteurs potentiels, plutôt que d'aller au bazar escroquer chez vous, iront ailleurs chercher leur bonheur ?

Je suis peut-être vieux, mais je

UN PC DE PLUS

Encore un ! Et un autre compatible PC pas cher. Cette fois, c'est Micronique qui nous le propose, et il s'appelle Popular 500. Bon, il coûte dans les 5000 francs, mais à ce prix vous avez à sûrement pas droit à une carte d'affichage. Donc, pour avoir la possibilité d'utiliser cette bécane vous devrez casquer à peu près 800 balles de plus. En gros, la bécane coûte donc dans les 5800 balles. Évidemment, ne pas avoir de carte d'affichage en version de base est généralement, mais il faut savoir que l'ordinateur est livré avec des logiciels. En effet, vous avez droit à MS-DOS et son fidèle manuel, un micro-basicinterpreteur, et un dessin programmes de jeux. Bon, c'est bien pôt tout ça, mais alors pas un seul jeu ? Ordinateur programmé et dit. En échange des 5000 balles (donc sans la carte) vous aurez un coffret métallique, que nous appellerons "carcasse". Dans ce coffret vous pourrez loger un lecteur de disquettes 5" 1/4 que nous appellerons "drive", accompagné par un truc que vous appellerez "carte" et qui le pilote (cette carte aussi même pilotera un deuxième lecteur, mais lui, il est en option). En plus du drive, vous verrez une magnifique carte mère avec son

microprocesseur que nous appellerons "8088" et ses 256 Ko de Ram que nous appellerons "échassiers à 512 Ko". Tout ceci est très classique, je vous l'accorde, mais en plus de tout ça on vous eurez le plaisir et l'exentage de trouver dans le cul de la bécane un port parallèle, une RS 232 et un port joystick. Mais on n'est pas tout, non non non, car vous aurez aussi un clavier, une plaque comportant 84 touches, que nous appellerons "clavier", et qui sera Azerty ou Qwerty (c'est comme vous voulez).

Bon, vous savez tout, en guise de conclusion je dirai que ce Popular 500 n'est qu'un compatible PC de plus, et rien d'autre, et nous l'appellerons "compatible PC de plus".

ATARI / AMIGA :

LE MATCH

Suite de la page 1

ATARI 520 STF

TITRE	CATEGORIE	PRIX	ON LE TROUVE
1st WORD	PRO	850	PAS PARTOUT
BACKGAMMON	REFLEXION	450	PAS PARTOUT
BIORYTHME	DIVERS	200	PAS PARTOUT
BLACK CAULDRON	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
BORROWED TIME	AVENTURE	300	PAS PARTOUT
BRATACCAS	AVENTURE	350	PAS PARTOUT
C.O.L.R OBJECT EDITOR	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
CAD 3D	DESSIN	500	PAS PARTOUT
COMPUBRIDGE	REFLEXION	250	PAS PARTOUT
CORNERMAN	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
CRIMSON CROWN	AVENTURE	280	PAS PARTOUT
DB MASTER 1	PRO	650	PAS PARTOUT
DEGAS	PRO	750	PAS PARTOUT
DEGAS	DESSIN	400	PAS PARTOUT
DELTA PATROL	ARCADE	250	PAS PARTOUT
DESK MASTER	UTILITAIRE	350	PAS PARTOUT
DEVPAC	LANGAGE	625	PAS PARTOUT
DIGITALISEUR VIDEO BR	DESSIN	2500	PAS PARTOUT
DIGITALISEUR VIDEO HR	DESSIN	3000	PAS PARTOUT
DOS SHELL	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
EASY DRAW	DESSIN	1500	PAS PARTOUT
FARENHEIT 451	AVENTURE	500	PAS PARTOUT
FINAL WORD	PRO	1500	PAS PARTOUT
FLIP SIDE	REFLEXION	250	PAS PARTOUT
FORTH	LANGAGE	500	PAS PARTOUT
FORTRAN	LANGAGE	1800	PAS PARTOUT
GST ASSEMBLEUR	LANGAGE	700	PAS PARTOUT
GST C	LANGAGE	700	PAS PARTOUT
H & D BASE	PRO	1100	PAS PARTOUT
HABA WRITER	PRO	850	PAS PARTOUT
HABAVIEW	PRO	600	PAS PARTOUT
HACKER	AVENTURE	300	PAS PARTOUT
HEX	REFLEXION	450	PAS PARTOUT
IMAGE SHOP	PRO	350	PAS PARTOUT
INITIATION TO ST LOGO	EDUCATIF	500	PAS PARTOUT
K GRAPH	PRO	550	PAS PARTOUT
K SPREAD	PRO	480	PAS PARTOUT
K-SEKA	LANGAGE	550	PAS PARTOUT
KING QUEST 2	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
KISSED	UTILITAIRE	400	PAS PARTOUT
LANDS OF HAVOC	ARCADE	250	PAS PARTOUT
LASERBASE	PRO	1200	PAS PARTOUT
LATTICE C	LANGAGE	1300	PAS PARTOUT
LITTLE COMPUTER PEOPLE	DIVERS	400	PAS PARTOUT
M-COPY	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
MACRO ASSEMBLEUR	LANGAGE	650	PAS PARTOUT
MACRO DESK	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
MAJOR MOTION	ARCADE	280	PAS PARTOUT
MEGAMAX C	LANGAGE	2300	PAS PARTOUT
MI TERM	UTILITAIRE	350	PAS PARTOUT
MINDSHADOW	AVENTURE	300	PAS PARTOUT
MISSION MOUSE	ARCADE	225	PAS PARTOUT
MODULA 2	LANGAGE	1450	PAS PARTOUT
MUDPIES	ARCADE	250	PAS PARTOUT
MUSIC STUDIO	MUSIQUE	250	PAS PARTOUT
NVISION	DESSIN	600	PAS PARTOUT
PASCAL METACOMCO	LANGAGE	650	PAS PARTOUT
PASCAL OSS	LANGAGE	1000	PAS PARTOUT
PASCAL PROSPERO	LANGAGE	2000	PAS PARTOUT
PASCAL UCSD	LANGAGE	1400	PAS PARTOUT
PC INTERCOM	UTILITAIRE	1400	PAS PARTOUT
PERRY MASON	AVENTURE	500	PAS PARTOUT
PERSONNAL MONEY MANAG	UTILITAIRE	500	PAS PARTOUT
PLOMTH	PRO	1800	PAS PARTOUT
PLUS PAINT	DESSIN	395	PAS PARTOUT
PRINTMASTER	UTILITAIRE	425	PAS PARTOUT
RAMDISK	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
ROGUE	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
SPYFILM	UTILITAIRE	400	PAS PARTOUT
SOFTWORKS	LANGAGE	800	PAS PARTOUT
SPIDERMAN	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
ST FACT	PRO	1200	PAS PARTOUT
ST UTILITIES	UTILITAIRE	500	PAS PARTOUT
SUNDOG	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
SUPER DISK	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
SUPERBASE OF APSHAI	AVENTURE	700	PAS PARTOUT
TEXTOMAT	PRO	450	PAS PARTOUT
THE PAWN	AVENTURE	250	PAS PARTOUT
TIME BANDIT	ARCADE	350	PAS PARTOUT
TRANSFERT IBM/ST	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
TRANSVLVANIA	AVENTURE	250	PAS PARTOUT
TREASURE ISLAND	AVENTURE	500	PAS PARTOUT
TYPESETTER	AVENTURE	500	PAS PARTOUT
ULTIMA 2	AVENTURE	600	PAS PARTOUT
VIP	PRO	1500	PAS PARTOUT
ZOOMRACKS	PRO	1050	PAS PARTOUT

COMMODORE AMIGA

TITRE	CATEGORIE	PRIX	ON LE TROUVE
ARTIC FOX	ARCADE	390	PAS PARTOUT
BRATACAS	ARCADE	390	PAS PARTOUT
MONKEY BUSINESS	ARCADE	250	PAS PARTOUT
ONE ON ONE	ARCADE	250	PAS PARTOUT
SEVEN CITIES OF GOLD	ARCADE	450	PAS PARTOUT
STARGLIDER	ARCADE	450	PAS PARTOUT
TEMPLE OF APSHAI	AVENTURE	390	PAS PARTOUT
DELUXE PAINT	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
DELUXE PRINT	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
DRAWVIEW	DESSIN	2950	PAS PARTOUT
AEGIS DRAW	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
AEGIS IMAGES	DESSIN	854	PAS PARTOUT
AEGIS ANIMATOS	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
ALLEY PROJECT	EDUCATIF	500	PAS PARTOUT
C-ACTEC LEVEL 1	LANGAGE	3800	PAS PARTOUT
C-ACTEC LEVEL 2	LANGAGE	5800	PAS PARTOUT
TRUE BASIC	LANGAGE	1550	PAS PARTOUT
K-SEKA	LANGAGE	830	PAS PARTOUT
MUSIC STUDIO	MUSIQUE	550	PAS PARTOUT
MIMETICS PRO MIDI STUDIO	MUSIQUE	2000	PAS PARTOUT
MIMETICS INTERFACE MIDI	MUSIQUE	890	PAS PARTOUT
MIMETICS DIGITAL SAMPLER	MUSIQUE	1500	PAS PARTOUT
VIP	PRO	1650	PAS PARTOUT
ANALYZE	PRO	990	PAS PARTOUT
ARCHON	REFLEXION	390	PAS PARTOUT
METASCOPE	UTILITAIRE	1100	PAS PARTOUT
ON LINE	UTILITAIRE	780	PAS PARTOUT
GIZMOZ	UTILITAIRE	840	PAS PARTOUT
KEYBOARD CADET	UTILITAIRE	650	PAS PARTOUT
MAXI COM	UTILITAIRE	650	PAS PARTOUT
MAXI DESK	UTILITAIRE	920	PAS PARTOUT

GAGA DE L'AMIGA

Ah ben oui, au fait, et les softs Amiga ? On n'en a pas vu beaucoup, c'est vrai, mais ceux qu'on a pu tester ne nous ont pas fait regretter d'avoir fait le détour ! En fait, on n'en a vu que 4, qui nous viennent tous de l'Atari ST : Mindshadow, Borrowed Time, Hacker, et Brataccas. Chez Atari, on gère un peu, commencons par la fin. Brataccas se distingue de ses autres versions parce qu'il n'a pas bougé d'un poil par rapport au ST. C'est exactement le même. Couleurs, sons, décors, tout, je dis bien TOUT est pareil.

Les 3 autres, eux, ont beaucoup changé. Tellement que c'est devenu incomparable. Donc on ne compare pas. Je peux juste vous dire qu'à l'instar des versions sur ST, ces softs sont génieux. Hauts en couleurs, des animations splendides (Hacker en permanence et Borrowed Time par moments tempo), sont superbes, je ne trouve plus d'adjectifs appropriés. Mais qu'on ne se méprenne pas, même si je dois me répéter : ils ressemblent aussi bien réalisés sur ST. Le seul avantage qu'on pourrait trouver par rapport au ST, c'est la sonorisation (surtout en ce qui concerne Hacker). Quant au défaut majeur de ces softs, c'est peut-être justement le fait qu'ils tournent sur Amiga, mais là, les avis sont partagés.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le QL existe, j'en ai un chez moi !

C'est à peu près ce qu'ont dit quelques dizaines de personnes ayant encore sur le cœur les quelques 3000 balles de leur QL, qu'elles avaient achetés au prix fort à sa sortie, persuadées que la bête aurait le succès attendu par le reste Sir Clive Sinclair. 4 ans plus tôt, ses avaient été invitées les 23 juin dans le but de ressusciter la machine.

Les bougres ! En voilà qui ont du cœur. Il paraît qu'à la fin de la réunion, un individu est passé autour de la table avec un chapeau et s quêté pour les pauvres. Si... si. Il est utile de dire que l'ambiance et était hostile en noir. On murmure tout bas car on pourrait bien être entendu que son moyen de reconnaître prédécesseur était l'électricité et la force musculaire dans les dents. Dientre, qui pouvait-il bien être ?

UN SCOOP, COCO !

Thomson présentera su Sicob ce automne pas trois nouvelles machines : un MO6 (qui ressemble fortement au MO5, tout qu'il est bienc, qu'il a un magnéto et des jeux dessus), 1 tick intégrées, un vrai clavier de 128 Ko de Ram, on espère - on prie - qu'il sera compatible avec le MO5), un TO8 (un bâtard entre le TO7 - qui n'est plus fabriqué - et le TO9, presque un TO9 dans un boîtier de TO7) et un TO9 Plus, parce qu'il n'y a pas de raison pour que tout le monde sorte son plus et pas Thomson. Celui-ci aura un modem intégré, pour justifier le petit +.

Les trois machines auront toujours un bête vieux 6809, processeur 8 bits dont on se demande quand est-ce qu'ils auront terminé leurs

tout pas décomner, même le prochain Apple II sans un 16 bits. Les prix ? On ne les connaît pas. En principe, vous les aurez dès la semaine prochaine avec des photos et des détails techniques. M'enfin, si on y arrive, perce que figurez-vous qu'ils les planquent bien, leurs bécanes. Pire que les pitages du Liban.

CHAUVINS !

Sony Belgique annonce la mise en vente prochaine du nouveau modèle MSX 2, le Sony 700. Caractéristique principale : il a 256 Ko de Ram, contre 64 Ko seulement pour le précédent modèle. La différence de prix étant certainement minime, vu le cours de la Ram aujourd'hui, on vaudra sûrement le coup. Alors Sony France va l'importer aussi, après tout on n'est quand même pas plus cons que des Belges, hein ? Ben si, laissez tomber les idées reçues : on est plus cons. Sony France n'importera pas le 700. Pourquoi ? Parce que, euh... Ben, parce que tout court, cher Monsieur, nous n'avons pas à cautionner notre politique de vente sur nos confrères belges. Voilà.

JOUR J

Messieurs, ce jour est un grand jour. En effet, je viens de voir Mini Office II pour Amstrad, et c'est vraiment très bien (les deux; le fait que je vienne de voir Mini Office II est vraiment très bien, et Mini Office II que je viens de voir est vraiment très bien aussi). La raison en est simple : ce programme est vraiment l'idéal pour toutes les petites applications domestiques du genre gestion, courrier, communication et autres. Le gros avantage de ce logiciel est qu'il est de type intégré, c'est-à-dire que le programme contient tout. Cela va du traitement de texte à la gestion de fichier en passant par le tableur, le module de communication, et même le graphiqueur. Pardon ? Kesako, graphieur ? C'est simple, le graphieur est un programme qui permet de représenter graphiquement des données, d'où son nom. Mais reprenons, je vous prie ! Bien, ce programme fait tout, mais en plus il est de bonne qualité. En effet, la présentation est très agréable et l'accès aux différents modules très simple grâce à une gestion du logiciel par menus. En plus, il existe tout un tas d'options qui vous permettent de choisir l'imprimante, le mode écran, et vous pouvez même utiliser la souris si vous l'avez. Bref, tout, mais absolument tout a été pensé pour que l'utilisateur ne soit pas dépassé par la complexité de ce programme, et c'est vraiment très bien. Seul petit défaut : est-ce vraiment utile ?

Mini Office II de *Database Software* pour Amstrad.

ARRETE TON CHAR WARE

Le shareware, ça vous dit quelque chose ? Décidément vous n'êtes qu'une bande d'ignorants, mais bon je vais tout vous dire. Le shareware (comme ça se prononce) c'est le domaine public, c'est-à-dire que ça permet de faire des copies de softs sans violer les lois qui protègent les programmes. Voilà, c'est tout bête, non ? Pourquoi je vous raconte ça ? Bon, c'est parce que je vais vous parler de AB Soft, société qui propose du shareware par l'intermédiaire de son club, club qui se nomme (avec une originalité à laquelle on ne s'attendait pas) : AB Club. Bon, ces gens-là vous proposent toute une série de disquettes pour PC et compatibles. Et alors ? C'est tout ? Ben non. Evidemment, ces disquettes contiennent des softs. Alors allons voir de quoi il s'imprime... Autant vous le dire tout de suite, je n'ai vu que les disquettes numéro 2, 3 et 4, et heureusement parce que je crois que je n'aurais pas pu en supporter plus ! Pourquoi ? C'est simple, ces disquettes contiennent des trucs qui ne devraient pas être commercialisés, à notre époque, je veux dire, bref, des trucs d'un autre temps (celui des premiers PC). En effet, la majorité de ces programmes sont d'un niveau affligeant et donc, je me répète, ne devraient pas être vendus sous quelque forme que ce soit. Mais c'est pas tout, y a des trucs pas clairs ! Franchement, Pac-Man fait-il partie du domaine public ? Ça me ferait mal ! Et Zaxxon, c'est du shareware ? Ah ouais, ça aussi ça me ferait mal ! C'est vrai que je sue vache, y a des trucs qui ne sont pas complètement pourris (par exemple Voir (c'est le nom du programme)). Mais enfin, messieurs d'AB club je vous en prie, un peu plus de sérieux...

Parce qu'en fait, j'ai oublié de vous dire un truc. Ce que je vous ai expliqué, c'est pas le shareware, c'est le freeware. La différence, c'est que dans le shareware, l'auteur demande qu'on lui envoie un peu de blé si le programme vous a plu. Eh ben les auteurs, ils peuvent toujours attendre...

Disques 2, 3 et 4 (en attendant de voir les autres) de *AB Club* pour PC et compatibles

VOUS L'AVEZ RATÉ ?

NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux.
Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à :
HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.

☐ Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE COMPLETE .....

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque ☐ CCP ☐

ET ALPAX ÇA CONTINUE, ENCORE ET ENCORE.

PC TRIUMPH-ADLER PROFESSIONNEL

C'EST QUE LE DÉBUT D'ACCORD, D'ACCORD.

EQUIPEMENT DE BASE + UNITE DE DISQUETTES TOTALEMENT COMPATIBLE CPM.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A ALPAX
142, avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen.

PROMO

PERSONNAL COMPUTER 690 F. ☐
LECTEUR CONTROLEUR 990 F. ☐
PERS. COMPUT. LEC. CONTROL. 1.490 F.☐

Nom : ..... Prénom. .....
Adresse complète : .....
..... Code Postal .....

BOUTIQUE OUVERTE

A 50M du périphérique, Métro Porte St Ouen.
DE 10H A 19H DU LUNDI AU SAMEDI
Tél. (1) 40 10 07 16
Télex : 234003

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

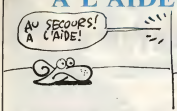
UNITÉ CENTRALE

Z80 A, 4 MHZ, 32K ROM - 64K RAM
PHOTO CONTRACTUELLE
INTERFACE SÉRIE RS 232C
PARALLELE CENTRONICS.
RVB ET SORTIE VIDEO

LECTEUR DE DISQUETTES

DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE
5"1/4 360K AVEC CONTROLEUR ET ALIMENTATION
COMPOSANTS TEAC
DRIVE SUPPLEMENTAIRE
NOUS CONSULTER

A L'AIDEULIGNES



Salut les aminches. Il est grand temps que je vous rappelle que bientôt c'est le mois d'août, et que le numéro spécial de l'HHB hebdo pour les vacances attend vos heureux deulignes. Essayez de me faire du jamais vu dans cette rubrique, du menant comme de l'utilitaire. Y aura une récompense spéciale de 4 softs au lieu de 2 pour le meilleur. Z'avez pigé ?

Par exemple, un truc utile pour l'Amstrad de la part de Sacha de Ridder, un Suisse : c'est une simulation de calculatrice vachement perfectionnée puisqu'elle accepte toutes les fonctions mathématiques de l'Amstrad. Lui, il a deux logiciels bien gagnés. Qu'il nous appelle pour être lesquels. Et puis le choix du badge, mon cher, c'est pas du tout un test quelconque. Bon courage pour ton soft.

Listing Amstrad

```
1 DEG:MEMORY &9FFF:bm$$B96:a$="DFD
4A8C907A0FDEB235E3566BCD40DE5C8C
DCFEE0BCD8E2C9":FOR n=1 TO 26 POK
E &9FFF+n,VAL("&"+MID$(a$,2*n-1,2
)):NEXT
2 CLS:LOCATE 6,5:INPUT">",z$:IF z$
="" THEN 2 ELSE z#="3 x="+z$+":ret
urn"+CHR$(0):CALL &A000,@z$:GOSUB
3:LOCATE LEN(z$)+4,5:PRINT "=";x:CA
LL &:GOTO 2
```

Rappelez-vous des deuilignes du numéro 136, et particulièrement de celui de J.M. Bouzard qui permettait de mémoriser une page écran. Eh bien voici le même mais en langage machine, ce qui lui confère une rapidité... rapide ! Ça vient de chez Pascal Heulin, et c'est toujours pour Oric-Atmos.

Listing Oric-Atmos

```
1 A$="A029B100ARB1029100A9010BB00
F33B9E50E9285B5A0F5015085115A502
6928B502B5"
2 FOR i=1 TO5:POKE#400+i-1,VAL("#"
+MID#(A$+"0369085B3A581C99FD6D168
",i,2)):NEXT
```

Et puis pour finir, deux deuilignes pour Commodore, le premier donnant l'adresse de début d'un programme du disque, le second sonorisant le clavier, une fois de plus, oui, je sais, mais c'est comme ça, vous n'y pourrez rien mes agneaux.

Listing Commodore 1

... qui vient de chez Xavier de Waleffe, un Belge.

```
10 C#=CHR$(0):INPUT"NOM PRO";F$:OP
EN1,8,1,F$+"GET#1,A$,B$,CLOSE1
20 PRINT"ADRESSE DE DEBUT ";:PRINT
HSC(ASC(A$+C#)+256*ASC(B$+C#)):END
```

Listing Comodore 2

... qui nous arrive de chez Olivier Jacques, un Français.

```
1 FORI=#TOB:READD:POKEI,D:DATA128,
169,73,141,143,2,169,3,141,144,2,8
9,96,165,203,197
2 DATA197,248,15,162,40,169,15,141
,24,212,202,280,253,169,0,141,24,2
12,76,72,235,8
```

Louis-Pierre, le beau !

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, helin, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 495 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB DÉDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse complète : .....
.....
.....
Ordinateur utilisé : .....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France : 1 an : ☐ 450 francs
6 mois : ☐ 230 francs
Etranger : 1an : ☐ 530 francs
6 mois : ☐ 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit : Règlement joint :
☐ CCP
☐ Chèque bancaire

CANON V-20

750 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

☐ UNITE CENTRALE Z80-A
☐ MEMOIRE
- RAM 32K (BASIC-MSX)
- RAM 64K + RAM VIDEO 16K

☐ CABLE PERITEL FOURNI
☐ EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

INTERFACE X-740

☐ LIAISON X07-V20

290 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

LOGICIEL X-COM

235 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

☐ INTER-CONNECTION X07
☐ APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.,160 rue Legendre, 75017 PARIS.

CANON V-20 : 950 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 750 F.☐ FRAIS DE PORT + 50F
CANON V-20 + X740 : 1.290 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB : 990 F.☐ FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 : 490 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 290 F.☐ FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM : 337 F ☐ PRIX SPECIAL CLUB : 235 F ☐ FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....
Règlement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

☐ 1 CANON V-20
☐ 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20

990 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

☐ EN CADEAU XYZOLOG (K7)

SPECIAL CHARLES-XAVIER PAULY

Amis détenteurs de la micanique quantique, frères humains que parmi vous vivez, humanoïdes associés, manques de grandeur et bureaux de siestes frères bonsoir!
Première chose qu'il faut savoir et que j'espère vous mettre en tenir pour cette sublime rubrique : pour-tout les agents des Télécoms qui prorènent-ils avec une portière de voiture dans le dépanel ? Pour pouvoir ta fenêtre s'il fait trop chaud ! Ou, elle est excellente, elle est exquise. Mais j'en ai d'autres.
Le semaine dernier, vous, admirable lecteur que j'admire et que je respecte (poésie?) avez pu lire un article sur le domaine Apple Computer, articuel renvoyant votre noble personne sur me rubrique pour ce qui concerne le partie télématique de la manifestation. Et à vrait bien raison, le bougre ! Il faut tout d'abord que je remercie Apple pour se boste et son intelligence exrême. En effet, cette heureuse entreprise a organisé une conférence sur le thème : "Apple et les serveurs" dans la salle réservée à ce genre de truce à La Villette. Vous pensez bien que je n'ai pas manqué de me rendre dans l'enceinte de ce lieu de haute concentration (comme dirait rimmmer). Seulement voilà, Apple a beau être une boîte intelligente et dynamique, on ne l'empêche pas d'être con puisque au lieu d'une conférence-débat, c'est à un quasi monologue que nous avons assisté, la personne sensée diriger les débats n'a pas me monopoliser la parole pour exécuter le prouesse d'un cours magistral sur l'octet transmis insupportable (le cours, hein, pas l'octet). Et patati, et patata. Le gue avait probablement confondu Apple et Sciences avec T4lématique. Pourtant le cadre de presse stipulait bien ce thème et il pensait y être dupe. Enfin ! Y avait aussi des stands dans cette foutue expo. Permit une Canadienne qui hurlait partout son slogan sengalent (ou son sengalent anglais, comme vous voulez) : "Courrier électronique, courrier électronique". Chacun son truc. Sur le même stand s'étendait une série de modems Diapason présentés à l'aide de multiples présentations orales. Ce fut-ce qu'un Diapason ? C'est un modem intelligent aux normes Hayes capable de décrocher et de composer les numéros sur frappe vocale. Ce qui m'amène sur tous les écrans classiques : du Mac à l'IBM en passant par le Minitel. Bref, c'est un bon plein à 5000 sales.
Bien sûr l'innénerable JCA télématique était là. Sur son stand on pouvait admirer le sublime Cristal Minitel qui vous permet de faire un serveur avec votre minitel et un Apple ou cu lle. Si vous vous promeniez un peu plus longuement, vous pouviez apercevoir le stand Wi Computing qui proposait un système révolutionnaire de création de serveur sur Macintosh. Imaginez-vous un Mac, un modem au dos du Mac et un basic super génial conçu pour la création de serveurs. Maintenant imaginez le même chose mais avec 32 modems au cul du Mac ! 32 modems, rien que ça, chacun branché sur une ligne téléphonique et reliés les uns aux autres jusqu'à l'unique Mac. Vous n'avez, je Y En bien c'est Dragster, le logiciel dont il est question. Et le fait, ce serveur vous permet de réaliser avec un seul Mac et 32 modems un serveur multivoie fonctionnant grâce à un programme écrit en basic puis compilé et multitâche. Et ça, c'est pour que quelqu'un est branché sur le serveur, vous pouvez sans problème continuer à faire tourner une autre application. Le prix, c'est ? Pas 32 x la même chose ! Le prix de la machine, par ailleurs des applications sur ce tameux logiciel et est prêté à vous fournir un serveur pour 5 000 F. Dernier détail : chaque Mac avec ses 32 modems peut-être relié à une autre bécane par l'intermédiaire du réseau Apple Talk. Ce qui fait que vous pouvez ouvrir, sous réserve d'avoir le matériel et les lignes téléphoniques, sans problème un serveur de plus de 500 voies pour rien. Le secret ? C'est que c'est le modem qui fait tout et pas le Mac. En effet, toutes les tâches "ingénieur" sont effectuées par le modem et non pas par le bécane ce qui la permet de gagner du temps et de faire autre chose. D'où le

Le logiciel avec le premier modem coûte 11 000 balles après que chacun modem ne coûte plus que 5500 francs (prix public toutes taxes comprises, on n'est pas des bêtes). Je me permets de faire un petit intermède car deux personnes de ce journal se livrent depuis quelques temps à une lutte sans merci à propos d'un sujet qui, disons-le, ne mérite pas tant d'ardeur au combat : Jeanne Mas. Le dilemme est simple : Jacq (simili page cinq) nous tait une crise apoplectique à propos de sur le perdre désarticulé rougeole et très moindre qui est le compte chanteuse et Ben (excellente page musique), en grand connaisseur de faits musicaux de cette fin de siècle méprise le phénomène et les admirateurs en ridiculisant l'affreuse Jeanneltte et en déshabillant l'affreux Jacqo. Face à cette guerre de principe, je me devais de prendre parti : je hais Jacq autant que Broche, que Louis-Pierre (pas pour les mêmes raisons, je vous l'accorde) et que Jeanne Mas, c'est vous dire.
Sectrad et Digitelec étaient également là, Version Soft exhibait son Minitel Version Tel et (Tel 2) tous affichaient sourires et bourses prêtes à tout pour les puits à avec : Les coquins !
On passe à autre chose ? Yeap ! Les protocoles de transfert de fichier, ça vous parle ? Non. Ben tant pis. Va falloir que vous vous y mettiez ! Si vous possédez un bécane avec un modem fonctionnant en V21, vous avez la possibilité de télécharger des programmes ou des docs sur des serveurs. Or, pour télécharger quelque chose, il faut choisir un protocole de transfert. Par exemple, si vous voulez pomper une doc, vous pouvez faire en ASCII. Il n'est vous actifs pas permettre votre soft pour le mettre prêt à recevoir un nouveau protocole de type, de lui donner le nom auquel le fichier requ devra être sevuré et de lui dire quand la transmission aura commencé. De la même façon, si vous voulez transmettre un programme, d'autres protocoles sont prévus. Et parmi eux : le XModem ou protocole Christensen qui est proposé sur non moins de logiciels de communication.
Le question est : comment se passe un transfert de fichier entre deux bécanes par modem ? En fait, les choses ne sont pas très compliquées. On se trouve dans une situation où il y a deux acteurs : Hubert et Béru. Hubert veut télécharger un fichier présent sur l'ordinateur de Béru. Béru a un serveur. Béru est un chti type. Béru s'installe, disons, un programme du domaine public et il dore le droit à plus sérieux de le refiler à qui il veut) sur son serveur : ce programme a pour valeur d'échangement. Hubert s'est connecté et est prêt à télécharger. Voici comment se passe la transmission.
Tout d'abord il faut que je vous rappelle les protocoles ASCII qui, j'en suis certain, vous étaient absolument inconnus. Il y a SOH, EOT, ACK, NAK et les CAN que l'on trouve dans les tables de codes ASCII sont très utiles dans les transmissions et en général dans tout ce qui touche à l'échange. Pourquoi. Tout d'abord un petit rappel d'anglais : SOH veut dire *start of heading*, c'est le caractère (code ASCII : 01) qu'on envoie pour marquer le début de block; ACK (06 en ASCII) est l'abréviation d'acknowledge qui signifie que quelque chose a été reçu; NAK ($15 pour les puristes), c'est l'opposée acknowledge, c'est-à-dire que quelque chose de pas bien a été reçu; EOT (04) c'est tout simplement la fin de texte et CAN ($18) c'est cancel, annuler.
Vous voyez donc que ces codes n'ont pas été nommés comme ça au hasard. Ils sont quand même ruisés, très nocifs. Enfin je cross que c'est des ricains, je suis pas sûr. N'empêche, et ce n'est pas, c'est pas grave, on fera sens.
Malheureusement, je vais que le place qui m'était accordée va largement être dépassée si je développe plus avant cette technique. Je conclurai donc la semaine prochaine sur ce terrain. Avec des smileys. Une dernière chose : si vous êtes un lecteur et que vous avez vu vous-même ou lu que je parle de vous dans le numéro du mois d'août, ne perdez pas une minute et écrivez-vous avant le 10 juillet à HEBDOGICIEL-MINI MIRE. 24 Rue Baron. 75017 Paris. Notez le numéro de votre serveur, l'endroit où je peux vous joindre, les horaires, etc. Attention : ceci est valable pour ceux que j'ai déjà contacté superviseré.
Comme disait le grand prophète Edouard De Veloo Du Bole, c'est pas gagné qu'on est petit qu'on n'a pas de petites ! A la semaine prochaine.

Escapenoutje.

A ne pas mettre entre toutes les mains !

MASTER SAVE

Enfin, le véritable copieur sauvegarde sur Amstrad !

le 1er système l'effectuer à effectuer une copie de sauvegarde de n'importe quelle disquette possédée par vous même, même les plus récentes.

• Sauvegarde par duplication physique de 99 % des disquettes du marché.
• Accès au formatage des disquettes aux systèmes privés, propriété de tous les secteurs.
• Copie rapide et parfaite des données d'écriture, les pistes défectueuses, les secteurs non standards, les secteurs effacés, les secteurs de taille inversée etc...
• Fonctionne sur Amstrad CPC 664, 664 et 6128 avec ou sans plusieurs lecteurs de disquettes.

Meridien

BON DE COMMANDE EXPRESS
Je désire recevoir Master Save au prix de 350 F.
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Règlement : ☐ Chèque (que je joins) ☐ contre remboursement
Envoyez le tout à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

LIVRES DES EDITIONS DU PSI

A : TARIF CATALOGUE
B : TARIF ABONNE
C : TARIF CLUB

ATTENTION, POUR LES TARIFS A ET B RAJOUTER LE PORT : 15 francs. LE PORT EST GRATUIT POUR LE TARIF C

RABAIS DE 5 % (sauf nouveauté par la loi Lang de 1981)
POUR LES ABONNES ET LES MEMBRES DU CLUB.
EN PRIME : LIVRAISON GRATUITE POUR LES MEMBRES DU CLUB

AMSTRAD

		A	B/C
AM02	LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD	120	108
AM03	EXERCICES D'ALGEBRE POUR AMSTRAD	120	108
AM04	LES PROGRAMMES DE GESTION	120	114
AM05	AMSTRAD EN FAMILLE	135	114
AM06	LETTRES, JEUX ET MUSIQUE	135	114
AM07	BASIC AMSTRAD 2 METHODES PRATIQUES	135	119
AM08	BASIC AMSTRAD 2 ET 3 D (1 CASS)	150	135
AM09	BASIC + 50 ROUTINES SUR AMSTRAD	135	114
AM10	PERIPHERIQUES ET MEMOIRE SUR AMSTRAD CPC	135	114
AM11	ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD	120	102
AM12	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 1	120	102
AM13	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 2	99	87,20
AM14	CP/M + 2/3 AMSTRAD CPC	135	114
AM15	PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD 6* APPLE 2	99	87,20
AM16	SYSTEME EXPERT SUR AMSTRAD CPC	135	114
AM17	AMSTRAD EN NOTICE	99	79,70
AM18	3 JEUX D'ARCADE (ARTIC SUR AMSTRAD)	135	114
AM19	CREATION ET ANIMATION GRAPH. SUR AMS	114	114,50
AM20	PERIPHERIQUES ET MEMOIRE SUR AMSTRAD	135	114
AM21	AMSTRAD A L'ECOLE	135	114

APPLE II

		A	B/C
AP01	ASSEMBLEUR 6* APPLE 2	120	114
AP02	BASIC + 50 ROUTINES SUR APPLE 2	120	102
AP03	L'APPLE 2E SES POKERS	70	59,20
AP04	CLES POUR L'APPLE 2E	120	102
AP05	CLES POUR L'APPLE 2C ET 2E (UK2C)	142	131,10
AP06	LES JEUX D'ARCADE SUR APPLE 2C	120	97,20
AP07	TECHNIQUES DE PROGRAMMATION APPLE 2	99	79,20
AP08	LES JEUX DE STRATEGIE SUR APPLE 2	120	102
AP09	LES BASES DE DONNEES POUR APPLE 2E	135	117,70
AP10	GESTION INFORMATISEE ET DE PERIPHERIQUES	120	102
AP11	PASCAL UCSD SUR APPLE 2 TOME 1	120	114
AP12	PASCAL UCSD SUR APPLE 2 TOME 2	120	114
AP13	PROGRAMMATION SYSTEME 6* APPLE 2	170	161,50

		A	B/C
AP14	APPLE LOGIQUE ET SYSTEMES EXPERTS	120	121,50
AP15	APPLE AUDIENCE ET SERVEUR	142	131,10
AP16	PROGRAMMATION JEUX PASCAL APPLE II	142	131

COMMODORE

		A	B/C
CO01	BASIC + 50 ROUTINES SUR C64	120	99,70
CO02	L'ASSEMBLEUR DU C64	120	79,70
CO03	CLES POUR C64	120	99,70
CO04	PROGRAMME INTERNE DU C64	120	99,70
CO05	TECHNIQUES AVANCEES DU C64	120	99,70
CO06	EXPLORATION DES GADGETS SUR C64	114	114
CO07	LES JEUX D'ARCADE SU C64 TOME 1	114	114
CO08	LES JEUX D'ARCADES SU C64 TOME 2	114	121,90
CO09	BASIC C16 ET PROGRAMMATION	120	99,70
CO10	CLES POUR C16 TOME 1 - MICRO C64	120	99,70

MSX

		A	B/C
MS01	BASIC MSX METHODES PRATIQUES	120	114
MS02	ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES SUR MSX	120	102
MS03	CLES POUR MSX	120	102,80
MS04	LE LIVRE DU MSX	120	102

ORIC

		A	B/C
OR01	BASIC ET OUTILS POUR ORIC TOME 1	99	87,20
OR02	BASIC ET OUTILS POUR ORIC TOME 2	99	87,20
OR03	L'ASSEMBLEUR DE L'ORIC A NU	99	87,20

SPECTRUM

		A	B/C
SP01	CLES POUR LE SPECTRUM	99	87,20
SP02	PERIPHERIQUES DU SYSTEME SPECTRUM	99	87,20
SP03	ASTROLOGIE SUR LES SPECTRUM	99	87,20

THOMSON

		A	B/C
TH01	CLES POUR TO7 70	120	114
TH02	BASIC + 50 ROUTINES SUR MO5 ET TO7/70	120	99,70
TH03	ASSEMBLEUR ET PERIPH. DES MO5 ET TO7 70	99	87,20

LANGAGES

LA01	LE BASIC ET SES POKERS TOME 1	170	154,70
LA02	LE BASIC ET SES POKERS TOME 2	170	154,70
LA03	DICTIONNAIRE DU BASIC	184	184,70
LA04	LE BASIC DE A A Z	99	87,20
LA05	PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	99	87,20
LA06	ASSEMBLEUR ET FORTH	135	135,90
LA07	LE CONCEPT FORTH	120	114
LA08	PROGRAMMER EN FORTH	99	90,20
LA09	PROGRAMMER EN PASCAL (VERSION TURBO)	135	135,90
LA10	STRUCTURE ET TABLEAUX EN PASCAL UCSD	120	114
LA11	LE LANGAGE C FACILE 1ER	180	159,50
LA12	LE LANGAGE APL	99	87,20
LA13	LE LANGAGE ADA	150	150
LA14	LE LANGAGE PROLOG	150	114
LA15	LE LANGAGE B.A.L	99	79
LA16	LE LANGAGE LISP (STANDARD) 2ED	150	150
LA17	LE LANGAGE NORMA 3	120	114
LA18	LE LANGAGE C/80	150	150
LA19	LE LANGAGE C	99	90,20
LA20	PROGRAMME EN C	99	90,20
LA21	INITIATION A PASCAL	171	154,70

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC LIVRES, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix exquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Réf.	Livres	Tarif	Prix	Quant.	Montant

TOTAL

Participation aux frais de port : 15,00.
Pour les tarifs A et B uniquement
MONTANT A PAYER :

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N°Téléphone .....
Date de la commande .....
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des livres commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : .....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

ECRIVEZ LA REFERENCE ET LE NOM DU LIVRE EN ENTIER.

APRES LES LOGICIELS, LES BOUQUINS A PRIX CLUB...

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris le section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Caralì).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une chercheuse personne sur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les produits en promotion.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, car mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

SUPPORTS
DSK : DISQUETTE
CAS : CASSETTE
CAR : CARTOUCHE
S : SOFTCARD

COTES
* : INDISPENSABLE
* * : RECOMMANDE
* * * : BON

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNE
C : PRIX CLUB

NOUVEAU

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h/ 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

Après un Club pas comme les autres !! Voici une boutique pas comme les autres !! La boutique du Club est ouverte au 160, rue Legendre, 75017 Paris Vous y trouverez les logiciels du club et du matériel à des prix stupéfiants !! En plus, vous économiserez le port. Alors, à bientôt à la boutique du Club !!

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

A	B	C
75 F	67 F	52 F

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
		TOTAL :	
		Participation aux frais de port :	15.00F
		MONTANT A PAYER :	

CHOISISSEZ UN BADGE

AMSTRAD

		A	B	C
AM01	*	180	144	115
AM02	*	195	175	140
AM03	* *	3 D BOXING	67	53
AM04	* *	3 D BOXING	39	31
AM05	* *	3 WEEKS IN PARADISE	47	113
AM06	* *	3D FIGHT	47	113
AM07	* *	3D FIGHT	39	31
AM08	* *	3D GRAND PRIX	67	53
AM09	* *	3D GRAND PRIX	39	31
AM10	* *	3D ARCADE CON	67	53
AM11	* *	3D ARCADE CON	39	31
AM12	* *	3D VOICE CHESS FRANCAIS	67	53
AM13	* *	3D VOICE CHESS FRANCAIS	39	31
AM14	* *	5 axe AXE	67	53
AM15	* *	5 axe AXE	39	31
AM16	*	AFFAIRE VERA CRUZ	67	53
AM17	*	AFFAIRE VERA CRUZ	39	31
AM18	*	AIRWOLF	67	53
AM19	* *	AIRWOLF	39	31
AM20	* *	ALIEN	67	53
AM21	* *	ALIEN 3	67	53
AM22	* *	ALIEN BREAK !	67	53
AM23	* *	AMC CIVC	67	53
AM24	* *	AMC CIVC	39	31
AM25	* *	AMC FONCTION	67	53
AM26	* *	AMC FONCTION	39	31
AM27	* *	AMSCHOOL DAT	67	53
AM28	* *	AMSDRAW/LISAT	67	53
AM29	* *	AMSTRAD GAMES	67	53
AM30	* *	AMSTRAD GAMES	39	31
AM31	* *	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	67	53
AM32	* *	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	39	31
AM33	* *	BACK TO THE FUTURE	67	53
AM34	* *	BACK TO THE FUTURE	39	31
AM35	* *	BAD MAX	67	53
AM36	* *	BAD MAX	39	31
AM37	* *	BALL BLAZER	67	53
AM38	* *	BARRY MAC GUIGAN BOXING	67	53
AM39	* *	BARRY MAC GUIGAN BOXING	39	31
AM40	* *	BATAILLE D'ANGLETERRE	67	53
AM41	* *	BATAILLE D'ANGLETERRE	39	31
AM42	* *	BATAILLE POUR MIDWAY	67	53
AM43	* *	BATTLE OF BRITAIN	67	53
AM44	* *	BATTLE OF BRITAIN	39	31
AM45	* *	BATMAN	67	53
AM46	* *	BATMAN	39	31
AM47	* *	BATMAN	67	53
AM48	* *	BEACH HEAD	67	53
AM49	* *	BEACH HEAD	39	31
AM50	* *	BOMBO JACQUES	67	53
AM51	* *	BOMBO OF YINGS	67	53
AM52	* *	BOULDER DASH	67	53
AM53	* *	BOULDER DASH II	67	53
AM54	* *	BOUNCER	67	53
AM55	* *	BOUNCER	39	31
AM56	* *	BRUCE LEE ENTRES BACK	67	53
AM57	* *	BRUNO'S BOOGMAN	67	53
AM58	* *	BRUCE LEE	67	53
AM59	* *	BRUCE LEE	39	31
AM60	* *	CALLIGRON	67	53
AM61	* *	CALLIGRON	39	31
AM62	* *	CAVEL OF OOOH	67	53
AM63	* *	CHALLENGER REVIEW	67	53
AM64	* *	CHALLENGER REVIEW	39	31
AM65	* *	CHEQUOOGE	67	53
AM66	* *	CHEQUOOGE 3000 II	67	53
AM67	* *	COMA PINBALL	67	53
AM68	* *	COMA PINBALL	39	31
AM69	* *	COMBAT CHESS 4	67	53
AM70	* *	COMBAT CHESS 4	39	31
AM71	* *	COMBAT CHESS 4 W256	67	53
AM72	* *	COMBAT CHESS 4 W256	39	31
AM73	* *	COMBAT ZONE	67	53
AM74	* *	COMMANDO	67	53
AM75	* *	COMPUTER HITS 4	67	53
AM76	* *	COMPUTER HITS 10	67	53
AM77	* *	COMPUTER HITS 10 II	67	53
AM78	* *	CONFUZION	67	53
AM79	* *	COMA PINBALL	67	53
AM80	* *	COMA PINBALL	39	31
AM81	* *	COLOSSUS CHESS 4	67	53
AM82	* *	COLOSSUS CHESS 4	39	31
AM83	* *	COLOSSUS CHESS 4 W256	67	53
AM84	* *	COMBAT ZONE	67	53
AM85	* *	COMMANDO	67	53
AM86	* *	COMPUTER HITS 4	67	53
AM87	* *	COMPUTER HITS 10	67	53
AM88	* *	COMPUTER HITS 10 II	67	53
AM89	* *	CONFUZION	67	53

REVENDEURS
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIÉ AU (1) 46 27 01 00

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie la mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis contant.

Je choisis le badge n° .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels

ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM341	● ● ●	ALIEN HOVVAY II	K7	156	98
AM342	● ● ●	COMMANDO	DSK	199	123
AM343	● ● ●	CORE	K7	121	76
AM344	● ● ●	EQUINOCE	K7	121	108
AM345	● ● ●	EQUINOCE	DSK	152	127
AM347	● ● ●	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	66
AM348	● ● ●	FOURMOST TETRIS	K7	97	66
AM349	● ● ●	HOUDON PATH	DSK	175	153
AM360	● ● ●	L'HERMITAGE	K7	171	154
AM361	● ● ●	L'HERMITAGE	DSK	199	156
AM362	● ● ●	MELODWN 5128	DSK	182	153
AM363	● ● ●	MELODWN	K7	152	132
AM364	● ● ●	MISSILE	K7	152	133
AM365	● ● ●	SKYFOX	DSK	154	175
AM366	● ● ●	TOMAHAWK	K7	171	156
AM367	● ● ●	TOMAHAWK	DSK	182	163
AM368	● ● ●	VIXEN	DSK	182	153

APPLE

APO79	● ● ●	FOLIE MEURTRIÈRE AU COLLEGE		100	90
APO77	● ● ●	LA BOITE A PUCES		299	268

ATARI ST

ST024	● ●	BLACK SANDLORON		365	329
ST025	● ●	HABARVITES S'ANGLAISE		739	667
ST026	● ●	HABADEX S'ANGLAISE		635	548
ST027	● ●	HABADEX S'ANGLAISE		635	548
ST028	● ●	HOUDON PATH		417	360
ST029	● ● ●	LA BOITE A PUCES MÉTACOMCO		1512	1424
ST030	● ● ●	LISP MÉTACOMPILER		1512	1643
ST031		PASCAL MÉTACOMCO		1065	998

ATARI

AT116	● ●	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163
AT120	● ●	CRUISADE IN EUROPE	DSK	182	163
AT121	● ● ●	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163

COMMODORE 64/128

CO376	● ● ●	ASPROWWED TIME	DSK	324	274
CO377	● ● ●	INFIMATICIEL 8	DSK	439	299
CO378	● ● ●	HACKER	DSK	204	274
CO379	● ● ●	MANDRAGORE	DSK	204	274
CO378	● ● ●	MUSIK STUDIO	DSK	426	369

COMMODORE

CO378	● ●	BIGELES	K7	121	136
CO380	● ● ●	CAULDRON I	K7	121	98
CO381	● ● ●	CAULDRON II	K7	110	98
CO382	● ● ●	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163
CO383	● ● ●	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	218
CO372	● ● ●	DEVIL'S GALLERY	K7	130	90
CO373	● ● ●	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90
CO384	● ● ●	GREEN BERET	DSK	182	163

IBM PC ET COMPATIBLES

IB001	● ● ●	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384

MSX

MS130	● ● ●	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154

MSX 2

MS131	● ● ●	JET BOWSER	K7	91	82
MS132	● ● ●	JET BOWSER	DSK	142	128
MS133	● ● ●	FLIGHT SIMULATOR	DSK	228	205
MS134	● ● ●	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	276	248
MS136	● ● ●	NORTH SEA HELICOPTER	K7	152	146
MS135	● ● ●	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	209	188

THOMSON

TH123	● ● ●	ASS DESASS TON	DSK	537	474
TH124	● ● ●	VAMPYRE TOTOMOUS	K7	195	175
TH125	● ● ●	VAMPYRE TOTOMOUS	DSK	248	203

AM039	● ● ●	PACIFIC	K7	146	76
AM040	● ● ●	PACIFIC	DSK	195	156
AM107	● ● ●	FACE IVVI	DSK	121	76
AM108	● ● ●	FOU'VOO	K7	121	76
AM109	● ● ●	FOU'VOO	DSK	121	76
AM110	● ● ●	PROJECT FUTURE	K7	121	76
AM111	● ● ●	PUNCH	K7	121	76
AM112	● ● ●	PUNCH	DSK	121	76
AM113	● ● ●	PYJAMARAMA	K7	97	76
AM114	● ● ●	PYJAMARAMA	DSK	121	76
AM115	● ● ●	RAID	K7	121	76
AM116	● ● ●	RAID	DSK	121	76
AM117	● ● ●	RAPSUTINE	K7	97	76
AM118	● ● ●	RAPSUTINE	DSK	121	76
AM119	● ● ●	RED ARROWS	DSK	146	142
AM120	● ● ●	RENEGADE	DSK	121	76
AM121	● ● ●	RIVERS CHAMPION	K7	146	134
AM122	● ● ●	RIVERS CHAMPION	DSK	146	134
AM123	● ● ●	ROCCO	K7	114	76
AM124	● ● ●	ROCCO	DSK	121	76
AM125	● ● ●	RUNESTONE HORROR SHOW	K7	146	134
AM126	● ● ●	RUNESTONE HORROR SHOW	DSK	146	134
AM127	● ● ●	RUNESTONE	K7	146	46
AM128	● ● ●	SABRE WULF	DSK	121	76

SUPPORTS
DSK : DISQUETTE
K7 : CASSETTE
CAR : CARTOUCHE
S : SORTCARD

AM011	● ●	SCRABBLE	K7	114	97
AM013	● ●	SCRABBLE	DSK	156	140
AM014	● ● ●	SHADOW FIRE	K7	121	108
AM015	● ● ●	SHADOW FIRE	DSK	121	108
AM016	● ● ●	SIDEWAY	K7	121	76
AM017	● ● ●	SIDEWAY	DSK	121	76
AM018	● ● ●	SORCERY	K7	121	108
AM019	● ● ●	SORCERY	DSK	121	108
AM020	● ● ●	SORCERY PLUS	DSK	121	108
AM021	● ● ●	SOUTH AMERICAN	K7	146	134
AM022	● ● ●	SOUTH AMERICAN	DSK	146	134
AM023	● ● ●	SOUTHERN BELL	K7	146	134
AM024	● ● ●	SOUTHERN BELL	DSK	146	134
AM025	● ● ●	SPACE ANSWAY	K7	114	76
AM026	● ● ●	SPACE ANSWAY	DSK	121	76
AM027	● ● ●	SPACE HARRIER	K7	121	108
AM028	● ● ●	SPACE HARRIER	DSK	121	108
AM029	● ● ●	SPIRITOY	K7	121	98
AM030	● ● ●	SPIRITOY	DSK	121	98
AM031	● ● ●	SPITFIRE 40	K7	146	134
AM032	● ● ●	SPITFIRE 40	DSK	146	134
AM033	● ● ●	SPY HUNTER	K7	121	76
AM034	● ● ●	SPY HUNTER	DSK	121	76
AM035	● ● ●	SPY VS SPY I	K7	121	76
AM036	● ● ●	SPY VS SPY II	K7	121	76
AM037	● ● ●	SPY VS SPY II	DSK	121	76
AM038	● ● ●	STAR STRIKE	K7	97	76
AM039	● ● ●	STAR STRIKE	DSK	121	76
AM040	● ● ●	STARQUAKE	DSK	121	76
AM041	● ● ●	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	146	134
AM042	● ● ●	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	146	134
AM043	● ● ●	STRANGLOOP	DSK	146	122
AM044	● ● ●	SUPERTED	K7	114	76
AM045	● ● ●	SUPERTED	DSK	121	76
AM046	● ● ●	SUPER PIPELINE II	K7	114	108
AM047	● ● ●	SUPER PIPELINE II	DSK	114	108
AM048	● ● ●	SUPER SILVER FACE	DSK	121	108
AM049	● ● ●	SWEEVO'S WORLD	K7	121	108
AM050	● ● ●	SWEEVO'S WORLD	DSK	121	108
AM051	● ● ●	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	146	134
AM052	● ● ●	TAMI MISTRE	DSK	146	134
AM053	● ● ●	TANK COMMANDER	DSK	121	76
AM054	● ● ●	TANK COMMANDER	DSK	121	76
AM055	● ● ●	TARZAN	DSK	121	76
AM056	● ● ●	TASCOPY	K7	129	114
AM057	● ● ●	TASCOPY	DSK	129	114
AM058	● ● ●	TASPRINT	K7	129	117
AM059	● ● ●	TASPRINT	DSK	129	117
AM060	● ● ●	TASWORD PREMIUM	DSK	324	274
AM061	● ● ●	TASWORD PREMIUM	DSK	324	274
AM062	● ● ●	TASWORD PREMIUM FRANÇAISE	DSK	324	274
AM063	● ● ●	TAU CETI	K7	114	130
AM064	● ● ●	TAU CETI	DSK	114	130
AM065	● ● ●	TENNIS 3D	DSK	146	134
AM066	● ● ●	TERRA CRESTA	DSK	121	108
AM067	● ● ●	THE COVENANT	K7	97	76
AM068	● ● ●	THE COVENANT	DSK	121	76
AM069	● ● ●	THE ILLUSTRATOR	DSK	251	204
AM070	● ● ●	THE KIT	K7	114	97
AM071	● ● ●	THE KIT	DSK	114	97
AM072	● ● ●	THE QUILL	DSK	243	178
AM073	● ● ●	THE SABRE WULF	DSK	121	76
AM074	● ● ●	THEATRE EUROPE	K7	146	134
AM075	● ● ●	THEATRE EUROPE FRANÇAIS	K7	146	134
AM076	● ● ●	THEATRE EUROPE FRANÇAIS	DSK	146	134
AM077	● ● ●	THEY SOLD A MILLION	K7	146	134
AM078	● ● ●	THEY SOLD A MILLION	DSK	146	134
AM079	● ● ●	THEY SOLD A MILLION II	DSK	146	134
AM080	● ● ●	TIR	K7	121	108
AM081	● ● ●	TOMAHAWK	DSK	121	108
AM082	● ● ●	TOMAHAWK LOW LEVEL	DSK	156	127
AM083	● ● ●	TOP GUN	K7	121	108
AM084	● ● ●	TOP GUN	DSK	121	108
AM085	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM086	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM087	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM088	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM089	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM090	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM091	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM092	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM093	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM094	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM095	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM096	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM097	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM098	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM099	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM100	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM101	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM102	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM103	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM104	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM105	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218
AM106	● ● ●	TRIVIAL PURSUIT	DSK	243	218

APPLE

APO01	●	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	260	180	40
APO02	●	AIRHEART	260	180	40
APO03	●	AMERICAN ROAD RACE	211	198	150
APO04	●	ANALOGIC	211	198	150
APO05	●	ANGLAIS 1	211	198	150
APO06	●	ANGLAIS 2	211	198	150
APO07	●	ANGLAIS 3	211	198	150
APO08	●	ANGLAIS 4	426	397	320
APO09	●	ANGLAIS 5	426	397	320
APO10	●	ANGLAIS 6	426	397	320
APO11	● ●	CAPTAIN GOODNIGHT	260	213	150
APO12	● ●	CARMEN OF SAN DIEGO	260	213	150
APO13	●	CHOPLIFTER	364	342	70
APO14	●	CRIME STOPPER II	364	342	70
APO15	●	CRIME STOPPING	364	342	70
APO16	● ●	DALLAS QUEST	195	172	70
APO17	●	DEADLINE	195	172	70
APO18	●	EPIDEMIE	195	174	127
APO19	●	FLIGHT 2000	195	174	127
APO20	●	GALAXIA	195	174	127
APO21	●	LITTLE COMPUTER PEOPLE	260	213	150
APO22	●	MANDRAGORE	260	213	150
APO23	●	MAXI THE GLOBE TROTTER	852	726	348
APO24	●	MAXI THE GLOBE TROTTER II	852	726	348
APO25	●	MUSIC CONSTRUCTION	260	180	40
APO26	●	MOVIE MAKER	260	180	40
APO27	●	MUSIC CONSTRUCTION	260	180	40
APO28	●	MUSIC CONSTRUCTION	260	180	40
APO29	●	PHANTOMAS	260	180	40
APO30	●	PHANTOMAS II	260	180	40
APO31	●	PHANTOMAS BOURRE	260	180	40
APO32	●	SPACE BALLS	195	172	70
APO33	●	SPITOVE	180	142	70
APO34	●	SUMMER GAMES I	364	342	70
APO35	●	SUMMER GAMES II	364	342	70
APO36	●	TAS DE SUCRE	364	342	70
APO37	●	TAS DE SUCRE II	364	342	70
APO38	●	WINTER GAMES	297	342	70
APO39	●	WINTER GAMES	297	435	320
APO40	● ●	XYPH	260	213	150

ATARI

AT001	●	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	108
AT002	●	AMERICAN ROAD RACE	DSK	156	140
AT003	●	ARCADE CLASSICS	K7	121	108
AT004	●	ARCHON	DSK	121	108
AT005	●	ARCHON	DSK	121	108
AT006	●	ARCHON II	DSK	121	108
AT007	●	BALLBLAZER	DSK	121	108
AT008	●	BALLBLAZER	DSK	121	108
AT009	●	BEACH HEAD	K7	121	108
AT010	●	BEACH HEAD	DSK	121	108
AT011	●	BLUE MAX	K7	121	108
AT012	●	BLUE MAX	DSK	121	108
AT013	●	BLUE MAX 2001	DSK	121	108
AT014	●	BOULDERDASH I	K7	121	108
AT015	●	BOULDERDASH II	K7	121	108
AT016	●	BOUNTY BOB	K7	121	108
AT017	●	BOUNTY BOB	DSK	121	108
AT018	●	BRUCE LEE	DSK	121	108
AT019	●	CAVERNS OF MARS	DSK	121	108
AT020	●	CHAMP SKIRT	DSK	121	108
AT021	●	COLOSSUS CHESS	K7	121	108
AT022	●	COMBAT LEADER	DSK	121	108
AT023	●	D BUG	K7	121	108
AT024	●	D BUG	DSK	121	108
AT025	●	DATASOFT	DSK	121	108
AT026	●	DECATHLON	DSK	121	108
AT027	●	DEFENDER	DSK	121	108
AT028	●	EIDOKON	DSK	121	108
AT029	●	ELECTRA GLIDE	K7	121	108
AT030	●	ELECTRA GLIDE	DSK	121	108
AT031	●	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	108
AT032	●	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	121	108
AT033	●	FIGHTER PILOT	K7	121	108
AT034	●	FIGHTER PILOT	DSK	121	108
AT035	●	FLIP AND FLOP	DSK	121	108
AT036	●	GHOST CHASER	K7	121	108
AT037	●	GHOST CHASER	DSK	121	108
AT038	●	GHOSTBUSTERS	DSK	121	108
AT039	●	GOONIES	DSK	121	108
AT040	●	GRAILHIC	DSK	121	108
AT041	●	HACKER	K7	121	108
AT042	●	HACKER	DSK	121	108
AT043	●	HAND HAT MACK	DSK	121	108
AT044	●	HAND HAT MACK	DSK	121	108
AT045	●	HOMEPAK	DSK	121	108
AT046	●	JUMP JET	DSK	121	108
AT047	●	KENNEDY APPROACH	DSK	121	108
AT048	●	KENNEDY APPROACH	DSK	121	108
AT049	●	KORONIS RIFT	DSK	121	108
AT050	●	KORONIS RIFT	DSK	121	108
AT051	●	MEDIATOR	DSK	121	108
AT052	●	MERCENARY	DSK	121	108
AT053	●	MERCENARY	DSK	121	108
AT054	●	MIG ALLEY ACE	K7	121	108
AT055	●	MIG ALLEY ACE	DSK	121	108
AT056	●	MINER 2049	K7	121	108
AT057	●	MINER 2049	DSK	121	108
AT058	●	NAVY MOVES	DSK	121	108
AT059	●	NAVY MOVES	DSK	121	108
AT060	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT061	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT062	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT063	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT064	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT065	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT066	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT067	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT068	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT069	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT070	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT071	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT072	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT073	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT074	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT075	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT076	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT077	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT078	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT079	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT080	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT081	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT082	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT083	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT084	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT085	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT086	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT087	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT088	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT089	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT090	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT091	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT092	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT093	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT094	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT095	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT096	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT097	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT098	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT099	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT100	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT101	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT102	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT103	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT104	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT105	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT106	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT107	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT108	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT109	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT110	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT111	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT112	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT113	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT114	●	NUKE WARS	DSK	121	108
AT115	●	NUKE WARS	DSK	121	108

COMMODORE

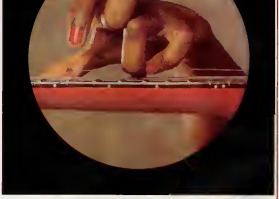
CO001	● ● ●	+ 2/4/+ / 3S2L/RS	K7	121	136
CO002	● ● ●	+ 2/4/+ / 3S2L/RS	DSK	121	136
CO003	● ● ●	+ mo PROTECTOR	K7	121	136
CO004	● ● ●	+ mo PROTECTOR	DSK	121	136
CO005	● ● ●	AIR COMBAT EMULATOR	K7	121	136
CO006	● ● ●	AIR WOLF	K7	97	87
CO007	● ● ●	AIR WOLF	DSK	121	108
CO008	● ● ●	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	136
CO009	● ● ●	AMERICAN ROAD RACE	DSK	121	136
CO010	● ● ●	ARCADE CLASSICS	K7	121	136
CO011	● ● ●	ARCADE CLASSICS	DSK	121	136
CO012	● ● ●	ARCHON	K7	121	136
CO013	● ● ●	ARCHON	DSK	121	136
CO014	● ● ●	ARCHON II	DSK	121	136
CO015	● ● ●	ASK ASSASSIN	DSK	121	136
CO016	● ● ●	ASK ASSASSIN	DSK	121	136
CO017	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO018	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO019	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO020	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO021	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO022	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO023	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO024	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO025	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO026	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO027	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO028	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO029	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO030	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO031	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO032	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO033	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO034	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO035	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO036	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO037	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO038	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO039	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO040	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO041	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO042	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO043	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO044	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO045	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO046	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO047	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO048	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO049	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO050	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO051	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO052	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO053	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO054	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO055	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO056	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO057	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO058	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO059	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO060	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO061	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO062	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO063	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO064	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO065	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO066	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO067	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO068	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO069	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO070	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO071	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO072	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO073	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO074	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO075	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO076	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO077	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO078	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO079	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO080	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO081	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO082	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO083	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO084	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO085	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO086	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO087	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO088	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO089	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO090	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO091	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO092	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO093	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO094	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO095	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO096	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO097	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO098	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO099	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO100	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO101	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO102	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO103	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO104	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO105	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO106	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO107	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO108	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO109	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO110	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO111	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO112	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO113	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO114	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO115	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO116	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO117	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO118	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO119	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO120	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO121	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO122	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO123	● ● ●	ASSASSIN	DSK	121	136
CO124	● ● ●	ASSASSIN	DSK

COMM ▸ DONALD DUCK 87 118 105 78
COMM ▸ DONALD DUCK 120 105 105 78
COMM ▸ ★ DR WHO 87 145 130 65
COMM ▸ ★ DR WHO 120 145 130 65
COMM ▸ ★ DUNGEON ADVENTURE 87 115 76 48
COMM ▸ ★ DUNGEON ADVENTURE 120 115 76 48
COMM ▸ ★ EDDISON 87 108 105 78
COMM ▸ ★ EDDISON 120 108 105 78
COMM ▸ ★ ELECTRON 87 118 105 65
COMM ▸ ★ ELECTRON 120 118 105 65
COMM ▸ ★ ELISON 87 108 105 78
COMM ▸ ★ ELITE 87 115 76 48
COMM ▸ ★ ELITE 120 115 76 48
COMM ▸ ★ ELITE 87 115 76 48
COMM ▸ ★ ELITE 120 115 76 48
COMM ▸ ★ ELITE TOOL 87 115 76 48
COMM ▸ ★ ELITE TOOL

MUSIQUE

EDITO

Y'a des concerts tous azimuts !
Autant s'en donner à cœur joie.
OOUAAHH !
BEN



JAZZ A TOUS LES ETAGES

C'est maintenant une tradition : avec le mois de juillet, voilà la saison du jazz qui commence.
Accompagnée de formations allant du trio au big band, les grands noms défilent sur l'Europe. Parcours track de la Hollande à l'Italie, en passant par l'Allemagne, la Suisse et la France, les concertos se soulèvent vraiment faire swinguer les visages pâles up and down the beat.
Au grand dam des puristes et pour des raisons de santé commerciale, cependant, les festivals à la renommée internationale la plus établie se mêlent d'influences musicales diverses : pop, rock, salsa, breasilienne... Ainsi le Montreux Jazz Festival, qui n'a plus de "jazz" que le nom, mais dont l'affiche est impressionnante d'éclectisme (Kassav, Chico Buarque, Eric Clapton, Stephan Eicher, Sade, Herbie Hancock...). Ou encore le Festival de Jazz de Salon de Provence, qui présente en vrac Lionel Hampton, Dorrnel, Pat Metheny, Working Week, Lloyd Cole, Gilberto Gil, Nina Hagen, etc... Et même le Festival d'Antibe, qui parvient tout juste à équili-

SHOW DEVANT
• LIONEL HAMPTON, le 8/7 - Paris (Olympia).

brer une programmation mollitt jazz, moitié variétés/salsa. Au milieu de cette "papisserie" endormie de programmes, deux événements parisiens devraient combler les yeux et les oreilles :
- D'abord, le Festival des Cinq Ans du New Morning, Mekha "festival" à proprement parler que perpétuation d'une programmation éclisse en fievreux du jazz vivant, c'est surtout l'occasion d'évaluer le travail de fond mené par une équipe de passionnés. Malgré menaces de fermeture et risques de faillite, le New Morning est devenu progressivement depuis 1981 le lieu le plus actif et le plus ouvert de la scène jazz parisienne et française en général. Du musette au free-jazz, du big band au groupe de fusion, des jeunes noms de la scène américaine à ceux de la scène française, le "New" s'est fait un devoir de refléchir, dans un lieu adapté d'une capacité de cinq cents places, une musique qui ne cesserait se mourir d'étouffement au fond de caves exi-

SHOW DEVANT
• GILBERTO GIL, les 4 et 5/7 - Paris (Olympia).

guës. Un club de jazz comme on en révèit, un lieu où, incontestablement, "il se passe quelque chose". Et ce lieu va encore se réserve donc pour ce mois de juillet un certain nombre de soirées idéales. Du jazz avant tout, avec le free-quartet d'Anthony Braxton, le 7, deux concerts donnés les 9 et 10 par le lyrique et impétueux saxophoniste Chico Freeman (ex-membre unit), une soirée "fusion", le 11, avec le groupe de Randy Brecker, deux nuits de délire pleinement avec Don Cherry, Archie Shepp, Curtis Ward, Mark Elias, Nana Vasconcelos et Jean-Pierre Rousseau, le 15, la promesse d'un concert sublime, le 16, grâce à la réunion du quartet de George Adams et Don Pullen avec le guitariste le plus aimé de Miles Davis, John Scofield, une exceptionnelle réunion de stars, le 22 : McCoy Tyner, Freddia Hubbard et Woody Shaw;

SHOW DEVANT
• TALK TALK, le 4/7 : Mulhouse, le 5 : Annecy, le 6/7 : Lyon Fourvières, le 10/7 : Marseille.

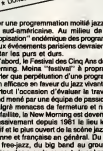
et pour finir en beauté, une semaine avec le trio du trompettiste Chet Baker, du 28 juillet au 2 août. Mais aussi trois soirées blues : Gatemouth Brown le 6, Paul Butterfield le 8 et Johnny Copeland le 12. Sans oublier la salsa, avec Fiesta Latina le 5, Rey Barretto les 16, 17 et 18, l'orchestre de Tito Puente le 21. Pour ses cinq ans, le New Morning nous offre donc le meilleur de ce que lors des programmations qu'il affiche tout au long de l'année. Autant dire un club exemplaire. Et même un festival.
Le Festival de Jazz de Saint-Germain-des-Prés, c'est le tout nouveau mini-festival organisé à la Grande Halle de la Villette, présenté intitulé "Halle That Jazz". A l'origine de cette initiative, une promotion exceptionnelle du disque de ces présentel, en juillet 85, l'orchestre de Miles Davie, le plus grand jazzmen vivant d'aujourd'hui. Cette année, la progression se fait en douceur avec deux soirées copieusement alimentées de stars internationales. Le soucis des programmateurs s'est manifestement porté sur la qualité de la musique, sans chercher par ailleurs à la restreindre au public des spécialistes. Jugez plutôt : le 4 juillet à 20h30, "Le Nuit Américaine" propose la réunion du trio de McCoy Tyner (fabuleux pianiste qui accompagna la grand John Coltrane durant ses plus belles années) avec deux du saxophoniste d'orchestre et de jams, le trompettiste Freddie Hubbard et le saxophoniste Joe Henderson. De cette première partie relativement "cool", on passera à une musique plus musclée avec le septet d'Archie Shepp, réunissant Woody

Shaw, Grecham Moncur III, David Murray ou Rosewell Rudd. Don Pullen, Camarron Brown et Dennis Richmond n'est-à-dire sensiblement le même orchestre qui accompagnait Shepp dans les années 60). A partir de minuit, les corps des danseurs pourront se détendre avec l'orchestre de douze musicienx dirigé par le grand sisero Eddie Palmieri. Et pour clôturer le nuit, Eddy Louis présentera "Multicolor Feeling", le spectacle qu'il vient de présenter au festival d'Avignon.
Les festivités du 5 juillet débuteront avec la nouvelle formation du très talentueux Wayne Shorter. Après plus de dix ans passée au sein de Weather Report, il sera extrêmement intéressant de découvrir le vrai empruntant per le plus subtil saxophoniste de la planète, qui s'est entouré de musiciens encore peu connus : Tom Brechtein, Garry Wiles et Clyde Criner. Place ensuite au jazz made in France, avec le trio expérimental de Daniel Yvinec, Joechim Kuhn et Jean-François Jenny Clerk, qui inviteront Eric Truffaz à les jondre à eux. Enfin, ce sera au tour de John Lurie, son sax alto et ses Lounge Lizards et son inepuyable "gueule", immortalisée par Jim Jarmush dans son superbe long métrage "Stranger Than Paradise".
"Halle That Jazz", un festival qui s'annonce riche d'inlitivites et qu'on devrait retrouver régulièrement chaque année.
Tarif forfaitaire pour les deux jours : 200F, étudiants : 180F - le 4/7 : 150F, étudiants : 110F - le 5/7 : 120F, étudiants : 90F).

RANDY CRAWFORD

Abstract Emotion (WEA)

Un disque tout en rondeur, tout en souplesse, avec la voix et câline de la dame Crewford. Quand on a commencé à chanter à l'âge de quinze ans et qu'on a épousé une vingtaine

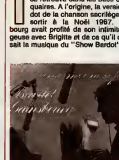


d'années de carrière, on connaît suffisamment les feuilles du métier pour savoir rester au niveau de la concurrence. C'est ce que tend à prouver cet album, fait d'ouvertetes fort agréablement emballées, dont aucune ne se détache en particulier, mais qui souffrent un flux de tiédeur lassive eur toutes les pensées : une invite perfaite à s'absence d'effort. Vous l'avez compris, c'est un disque qustibré pour s'harmoniser avec la torpeur estivale.

BARDOT GAINSBOURG

Je T'aime Moi Non Plus
(Philips/Phonogram)

Il aura fallu dix-neuf ans, avant que cette première version du titre qui permit à Gainsbourg de faire fortune se retrouve dans les bacs des disquaires. A l'origine, la version Bardot de la chanson sacrilège devait sortir à la Noël 1967. Gainsbourg avait profité de son intimité tapageuse avec Brigitte et de qu'il composait la musique du "Show Bardot", commandé par le télé en guise de cadeau de fin d'année aux spectateurs, pour lui faire enregistrer "Je T'Aime Moi Non Plus" en secret. Le disque était pressé, les pochettes et le titre en place, quand, deux jours avant le lancement, B.B., alors mariée à Gunter Sax, se réveuse : "Serge, je t'en supplie, arrête !", écrit-elle à Serge dans un télégramme qu'il conserve encore précieusement. Mais la presse, à qui on a déjà annoncé la sortie de la petite



bombe, veut des explications. "Je ne suis pas un aventurier", répond Gainsbourg, "et je crains l'exploitation que certains ne manqueront pas de faire avec ce disque. Je n'oserais ce qu'une chanson d'amour soulève un tollé favoureux, une fois de plus, les éclats de voix de ces éternels scandalisés." Mais le mal était fait. Serrée à déjà fait son baurre avec Birkin et B.B. n'en a plus rien à foutre !

JOAN ARMATRADING

Sleight Of Hand (A&M/Polydor)

Avec ce nouvel enregistrement, on a l'impression de retrouver la personnalité si particulière de Joan Armatrading faisait preuve lors de ses premiers albums et qui semblait s'être diluée dans la direction un peu trop new wave prise par la suite. Il est vrai que, cette fois, Joan s'est enfin décidée à prendre en main sa production, talent venir chez elle un studio 24 pistes, interprétant à elle seule toutes les parties de guitare (et on peut dire qu'elle se défend superbement bien en solo), intervenant à tous les niveaux de la réalisation artistique, ne laissant à Steve Lillywhite que le responsabilité du mixage.
Expérience réussie, évitent les foutes de goût qu'elle avait pu laisser passer sur "Walk Under Ladders" ou "Secret Secrets". Plaisir de voir une grande artiste rencontrer, au bout de nombreuses années d'effort, la pleinitude de son style.

FESTIVALS EN PAGAILLE

★ **IV° FESTIVAL DE VERDELAIS**, les 4 et 5/7 à Verdelaie -33- (chapiteau et plein), avec FATON BLOOM, YOCHKO SEFFER SEPTUOR, MAGMA, H.F. THIEFAINE, PHANGUM KAKAL BAND, FLEUR DE LUNE.
★ **MONTREUX JAZZ FESTIVAL**, jusqu'au 19/7 à Montreux (Suisse), avec CHICO BUARQUE, IVAN LINS et PAULINO DA VIOLA le 4/7, NEVILLE BROTHERS, OLYMPIA BRASS BAND, DR. JOHN, ZACHARY RICHARD le 5/7, soirée BIG BANDS : le 7/7, JOHN MAYALL'S BLUES BREAKERS, SIMPLY RED, CLARENCE CARTER : le 8/7, OTIS RUSH avec ERIC CLAPTON, ROBERT CRAY Band : le 9/7: ERIC CLAPTON & FRIENDS, CHRIS REA : le 10/7.
★ **VI° FESTIVAL ETONNANTES MUSICS**, les 4, 5 et 6/7 à Metz -57- (Jardin des Arnoux), avec RAFT, HOT PANTS, BARDOUF, ROBELLO, CASBLANCA, PARABELLUM, JUST FORU, DYNAMIC F.D., DUBS, MULHAMDJARO, LOS CARAYOS, CANDIDATE, DAZIBAO, CARCARA.
★ **X° FETE DE L'ASSOCIATION CULTURE ET LOISIRS DE CLAMECY**, les 4, 5 et 6/7 à Clamecy -58- (Chapiteau), avec PATRICK VERBEKE, BENOIT BLUE BOY, HOTCHA, CLAUDE DEMET, NANA A. C°, PATRICIA LAI, JEAN-PIERRE HUSER.
★ **TORNOUT-WERCHTER FESTIVAL**, le 5/7 à Tortout (Belgique) et le 6/7 à Werchter (Belgique), avec au même programme les deux jours ELVIS COSTELLO, SIMPLE MINDS, U2 40, TALK TALK, LLOYD COLE, SIMPLY RED, ROBERT CRAY Band, THE WATERBOYS.

ELVIS COSTELLO au
FESTIVAL DE TORNOUT-WERCHTER

★ **ROCK A TROYES**, le 5/7 à Troyes -10- (Bourse du Travail), avec WALLENBERG et BERLINER NOIR.
★ **EXTERIEUR NUIT**, les 5 et 6/7 à Concarneau -29-, avec TOURE KUNDA, DIDIER LOCKWOOD, JEAN-PAUL NASSILIU, FRIANDISE ROCK, NEW CELEST et un hommage à DANIEL BALAVOINE.

INFOS TOUT POIL

★ Le concert que donnera Little Bob le 7 juillet à Clichy va sera pas comme les autres. Pas de guitares, pas de batterie, juste un piano pour accompagner la voix chaude de notre rocker favorite. Blues et émotion au programme avec de la ballades de son répertoire et des reprises de standards de Ray Charles, Sam Cooke, etc. Une formule toute nouvelle, déjà rodée avec succès par une dizaine de dates en Bretagne, et qui ne devrait pas manquer de séduire.

★ Réunion exceptionnelle pour une tournée d'été avec un seul arrêt en France le 13 juillet en event-premiere du Festival d'Antibes : cette de la guitare d'Eric Clapton et de la batterie de Phil Collins, auxquelles s'adjoindront les claviers de Greg Phillinganes et la basse de Nathan East. Il s'agira ou fait de retrouvailles scéniques, puisque Clapton et Collins ont tous deux participé à l'enregistrement du dernier album de Lionel Richie.

★ Après la délirandade à répétition de Clash, on annonce la sortie de "Love Kills", le premier 45 tours solo de Joe Strummer.

★ L'année dernière, Miles Davis interprétait "Time After Time", la chanson de Cindy Lauper, et il brillait en août appel à la voix de Sting. Cette année, il devrait s'offrir la collaboration de Prince pour son nouvel album.

EN VENTE PARTOUT

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs
M - 2999 - 1 - 19 F.

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE

N°1

60 PAGES DE BD

WANXEROX LE BANNI

ET UNE PLEIADE DE MARCELS :

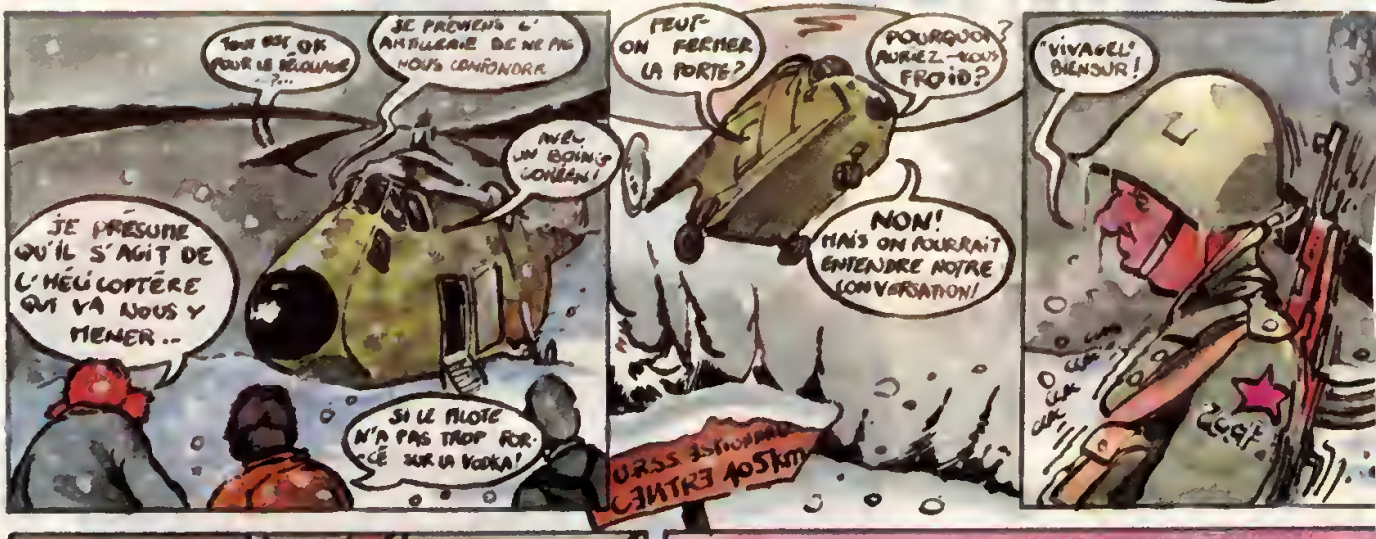
Marcel CARALI
Marcel MASSE
Marcel LUCQUES
Marcel GOTLIB
Marcel DUBOUT
Edmond COUCHO

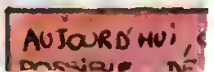
ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO :
RIEN SUR CHRISTINE VILLEMIN

19 F

UN GRAND JOUR POUR L'U.R.S.S. ...





B.D.!

EBDITO

Je ne vous l'ai jamais dit, mais nous sommes deux à écrire cette rubrique. Il y a Alain et Lou (d'ailleurs, c'est pour ça qu'on signe Milou, c'est un gag, ha ha ha !). Et

justement c'est Mr Lou qui vous parle, je vians de lire ce qu'avait écrit Alain il y a deux ou trois semaines. Il dit que l'album de Gourio et Tronk n'est pas bien (je paraphrase ma mise au point, comme intro). Bon. J'aimerais tempérer ses propos. D'abord, je (et je crois que je peux parler au nom de Lou aussi) donc, nous sommes tous de Gourio. Sur tout dans ses textes, d'ailleurs. Et surtout dans ses brèves de comptoir, que nous aimons jusqu'à considérer comme étant un summum de la littérature contemporaine (et on déconne pas, hein !). Nous aimons bien l'auto, surtout dans les reportages qu'il a commencé récemment, que nous aimerions bien voir continuer, parce qu'il a enfin trouvé un truc à ss mesure. Mais bon. Ste Jave n'est peut-être pas ce qu'ils ont fait de mieux l'un et l'autre, ça ressemble trop à un petit d'voyeur fini un matin de gueule de bois. Excusez-moi, hein, les mecs, mais je préfère ce que vous faites à côté... Putain, c'est dur d'être critique et d'être obligé, par honnêteté, de taper sur les œuvres mineures des gens qu'on aime bien.

MiLou.

WAOWOUZE

Waow, un mec de Mad ! Alors ça, c'est le plus grand événement depuis le précédent tome. Il faut savoir, d'abord, que les auteurs (Ian Kurtzmann, Elder, Davis, Wood, Severin) ont pratiquement crée tous les gags que vous lisez en bd. Ils ont tout fait, tout inventé avant, et ça constitue une source inépuisable pour les auteurs dans de scénarios ou d'idées. Un jour, ils se sont rencontrés, presque par hasard, nous l'espérons, et les histoires (un monsieur pas très drôle mais édénor et bon vivant) et d'auteurs, je suis même pas certain que ce soit lui, je tome trop) qui leur a proposé de faire un journal. Et ce fut Mad. Pendant une dizaine d'années, ils ont sévi dans ce journal, pondant parodis sur presque tout, inondant tout ce qui leur passait sous la main, livres, films, séries télévisées, poèmes, clichés, émissions de radios et publicités. Etonnamment, toutes ces parodies sont toujours d'actualité. Il y a trente ans, il y avait déjà des tyrans qui voulaient nous faire croire que certaines lessives lavaient plus blanc que d'autres, il y avait déjà des auteurs qui faisaient chier avec des films, et ma de super nanas qui découvraient le cœur d'or caché sous l'apparence frustre d'un connard fini, et on peut lire tout l'album (et les précédents, et ceux qui vont suivre) comme s'il avait été écrit il y a deux mois.

En gros, les meilleures bd jamais faites.

UN MAX DE MAD de WOOD, ELDER, SEVERIN, KURTZMANN et DAVIS chez ALBIN MICHEL, 80 balles.

GERBOUZE

Oh, un nouveau Robin Dubois. Ça me fait penser qu'il faut que j'aille me promener à SFA, je leur ai acheté un Senibroyeur et il déconne.

T'AS DE BEAUX YEUX, TU SAIS ! de TURK et DE GROOT chez DARGAUD, 37,50 francs.

PUTOUZE

'tain, un nouveau Général Olivier ! Chouettes ! Je vais enfin pouvoir renouveler mon stock de PQ ! Figurez-vous que Général Olivier, non seulement se sert du robot à son image qu'il avait fabriqué lors de l'épisode précédent, mais en plus il en fabrique un à l'image du nabilleu de sa classe pour retrouver le sœur du nabilleu en question qui a été enlevée. Parce qu'ils (G. O. et le nob) se déplacent dans l'adversité, G. O. sait faire loin de ces mesquines querelles et mettre son intelligence au service de la morale.

D'aucune se sont étonnés (à vrai dessep que G. O. ne vieillisse pas. Or, là n'est pas du tout la question. Le vrai problème, c'est l'auteur. Lui non plus, il ne grandit pas ? Il a l'éternelle jeunesse ? Ces temps bloqué au stade anal refoulé, qui se situe entre quarante et cinq ans ? Depuis le peuget d'années qu'il dessine, il n'a pas été foutu de trouver une seule idée originale ou de changer son dessin ne serait-ce que d'un iota (le iota étant la seule unité de mesure ne mesurant rien). Remarquez, c'est tant mieux pour lui, car il accroche les 3-6 ans qui se renouvellent sans cesse.

L'ELECTRON ET LE BLASON de DEVOS chez DUPUIS, 35 francs.

BD Parade!

EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOULI-NON	SADOUL	16
FRANQUIN	BERNET ABULI	16
RETOUR	BERNET TRILLO	16
CAVANAGE +	COLLECTIF	15
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
LE MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VIOLENCES	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	HUGO MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
LA MÔME DE PERNOD	TAFFIN	14
CAOAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
MARINE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	13
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	DOTHAN& JUILLARD	13
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PAN-DARVE 2	DON LAWRENCE LOOEWIJK12	
LA MINISTRE HOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
CONT PAR LA TEMPETE	CAUVIN	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11

GERBOUZE

Grâce à ce magnifique album dont le dessin rappelle un peu des plasmettre de merde, je vais pouvoir vous donner un petit cours de langue Sioux. Ensuite vient des saxophones, wissicui veut être hommes-blancs-à-barbus-venus-de-l'est, longues-oreilles signifie lèvre, celuiau-nez-courbé veut dire courtis (même en français je sais pas ce que c'est, le parfum d'une bd, décadative !), celui-qui-porte-le-bouse-dans-sa-bouche est une hirondelle, celui-qui-a-mauvaise-langue est une alouette et celui-des-nuages est un aigle. Je ne vous dirai rien de ces renvois en bas de page que de DEVAS pages, hormis, non ? Que vous dire à quel point ça s'adresse à des petits mecs de cinq ans et de culture apache et sans grand discernement artistique. Parce que le dessin, l'air de rien, taut se le fader. Imaginez une peinture naïve digitalisée sur un ordinateur qui n'aurait que 50x80 de résolution. En bien, c'est Tatoo. Même gratuit dans des paquets de Vache-qui-rit, on n'en voudrait pas.

MATTOOHEGA LE GUERRIER 2 de SAUERWEIN et LETOCT chez OKAPI, 40 francs.

BLOCHOUZE

Ah. Troisième tome des aventures de Jérôme K. Jérôme Bloche, le jeune détective amateur. Comme d'habitude, il se trouve pris dans une avanture abracadrambde'y'y général jamais de personnages sans le faire exprès. Je sais pas comment expliquer, mais j'adore cette série, parce que tous les gens qui y sont mêlangés habituement. Il y a de l'humour, du polar, de la poésie (tais gaffe, parle pas de poésie, tu vas faire baisser les ventes !), de la pas de poésie, de l'aventure, du mystère (rajoute du cul, même s'il n'y en a pas, ça fait monter les ventes), ok, du cul, mais y en a pas. En plus, les histoires sont toujours bonnes. Je ne vais pas vous raconter celle-là, je pasis juste vous dire que c'est l'histoire d'un savant qui a besoin d'énergie pour ressusciter sa femme. Enfin, c'est pas exactement ça, je vous invites en rirrait pour que vous ayez une plus grande surprise.

Personnellement, j'aime beaucoup très bien.

A LA VIE, A LA MORT (tout un programme, comme dirait une spéaturaire) de DODIER et MAKYO chez DUPUIS, 35 balles.

HERGEOUZE

Les Hollandais, c'est pire que les Japonais. Ils trouvent un truc, hop, ile le duplicatent à 150 millions d'exemplaires, et ça y est Hergé, ça leur a plu, et depuis, ils ne font plus que du Hergé. Textuel. Ou alors, leurs auteurs productions ne sont pas exportées, c'est possible aussi. Bon. Quoiqu'il en soit, permettez-moi de vous présenter, mesdames et messieurs, une histoire de téléptophone, qui est un appareil à télépather, qu'un gentil bricoleur vient de mettre au point et qu'un méchant voleur veut s'approprier. J'arrête, ou je vais gerber.

LE MYSTERE DU TELEPATOPHONE TOME ERVOORT chez MILAN, 36 balles.

FANTOUZE

Attention : troisième album de Duchatelau cette semaine. Je sais pas si c'est le rythme, mais il s'est vraiment lu, quelle cadence ! Il est trop pour le moment de pause, il faut y rire ! Bon, contrairement aux deux autres, il bénéficie ici d'un dessin-tueur sinon original, du moins efficace, et à tout le moins classable, puisque c'est du Modebus. En un peu mieux, car depuis quelques temps, Modebus a une échasse tendance à baisser sérieusement dans mon estime. Mais attention : si par malheur vous avez raté un des précédents albums (il y en a 6), vous ne comprendrez rien du tout. Mais alors, rien, heh. Première page : vous ne comprendrez rien. Deuxième page : vous ne comprendrez rien. Troisième page, etc, y en a 44, je vais pas vous faire le topo complet, estrapolez pour le reste : c'est pareil.

Ce scénar est quand même plus intéressant et plus fourni que les deux autres. C'est un type qui est doublé par des demi-dieux égyptiens, et son double essaie de s'emparer de lui-même. En gros, heh, je schématise vraiment, je peux pas résumer cinq tomes en quelques lignes hors, ben c'est pas mal, quoi.

DES OMBRES SUR LE SABLE de DUCHATEAU et MULET chez NOVEDI, 37 francs.

GUY L'ECLOUZE

Le tyran qui règne sur la planète Djar exécute Chancelloup (est cet acte de haine) qui a la troisième page, en l'empalant sur une aiguille de feu. Bloch, ils ont pas dû les hommes-volants (personnellement, je fais tous les battes depuis longtemps, ça va beaucoup plus vite, mais plus les civilisations évoluent, plus elles deviennent bêtes). Or, ce n'est pas Chancelor qui est tué, mais un leurre. Donc, Chancelor est toujours vivant, et c'est heureux, car on se demande comment il aurait bien pu faire pour terminer le bouquin, autrement mieux. Bon, le gars échange le vrai Chancelor contre un de ses espions, qui, comme les vaisseaux qui devaient procéder à l'échange se croisent l'un contre l'autre. Mort de Chancellor. Mort ? Non, car autrement dinon, il pourrait pas finir le bouquin. Quatre pages plus loin, Chancellor se fait agresser dans la jungle. Il prend un coup de couteau dans le cœur et meurt. Mais ? Non, car le coup est passé "à deux doigts du cœur", que même en se dépêchant on aurait bien commenti il aurait pu non de Dieu finir le bouquin à la mords-moi le nœud.

Bref, vous voyez Guy L'Eclair ? Ben enlevez le scénario et faites recopier les dessins par votre petite nièce, vous aurez une idée de la chose.

L'AIGUILLE DE FEU de SANAHUJAS et DUCHATEAU chez DARGAUD, 42 balles.

DUCHATOUZE

Ça alors, Duchateau a trouvé une version sur le thème des statues de l'île de Pâques. Elles se mettent tant, de donc. Il y a plusieurs histoires, dans l'album. Dans une autre, il y a le tour Eiffel qui se met. A chaque fois, Mr Magellan, le héros (il aurait aussi bien pu s'appeler Mr Bering) trouve la raison de ces bizarreries et remet tout en ordre. Je ne comprends pas pourquoi Geri s'obstine à dessiner comme on le faisait en 1850. C'est pas beau, pourtant. Tiens, on dirait les histoires en strip de France-Soir, c'est dire si c'est vieux et poussiéreux.

L'ILE DES COLOSSES de GERI et DUCHATEAU chez LOMBARD, 35 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dire comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maitre Jaurière, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : Le participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est fait pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées prises (3 points pour "Les Robinson du Rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pirupes du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums, publiée chaque semaine, prenez le prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un, ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renoyez-nous ce coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le menuel "Spot BD".

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LE CHATEAU MAGICIEN	49,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
RI-QUOI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	45,00
LE THEOREME DE BELL	45,00
LA FIN DU MONDE...	69,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 116 PILULES	45,00
DECOMPTURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	69,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS d'A	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	66,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-PRANDOKH	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
THEOREM	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	89,00
T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS	37,50
L'ELECTRON ET LE BLASON	35,00
DES OMBRES SUR LE SABLE	37,00
A LA VIE, A LA MORT	35,00
L'ILE DES COLOSSES	35,00

J'espère que les gens qui m'ont demandé le promo de la semaine dernière ne m'en ont pas trop voulu des deux jours de retard que j'ai mis à leur envoyer : le type qui m'amenait les machine en carton a eu un accident et il est mort. Il a fallu que je récupère ça au commissariat, c'est galère.
Cette semaine, d'abord, je vous annonce que je n'ai toujours pas retiré le lancé nouveau parce que je me suis aperçu entretemps que "Les robinsons du rail" n'était plus disponible. Donc, à la place, vous avez "Le livre du fric" de Masters et Cothe pour 5 points. Ok ? Compris ? Cette semaine, la promo est de taille, puisque pour l'achat de "Un max de blast", je vous offre 10 cartes postales de Goblb. Hein ? Vous croyez à une erreur de l'imprimeur ? Pas du tout, c'est bien de 10 (dix) qu'il s'agit. Chouettes, hein ? Sinon, bien vous pouvez toujours consulter notre service minitel sur T46bd 3 en tapant Eiffel, puis 3. Si vous nous laissez un mot, mettez-en pour Thierry parce que je n'arrive pas à obtenir de lui qu'il réponde plus souvent qu'une fois par mois.

☐ Je veux le Mad, tu parles, ce fait trente ans que j'attends ça ! Je paye 80 balles plus le port et vous m'envoyez mes cartes postales.

☐ Je veux les albums de la liste ci-contre que j'ai cochés. Comme je suis grand, j'indique les cadeaux que je veux.

☐ Je veux juste un catalogue gratuit.

Nom :	Code postal + Ville
Prénom :	Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du
Adresse :	Colombier 95230 SOISY.

LE MYSTERE DU TELEPATOPHONE	38,00
L'IMPREVU	49,00
MATTOCHSIEGA LE GUERRIER 2	40,00
L'AIGUILLE DE FEU	42,00

BON DE PARTICIPATION

Nom
Prenom
Age Profession
Adresse
N° telephone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste mes propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du materiel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés. n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

NOUVEAUTÉS S.E.H.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD

☐ COMPTEUR
☐ FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE

POUR APPLE IIC ET IIE

790F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

☐ LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
☐ SILENCIEUX
☐ GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

QUICK SHOT IX

133F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

☐ BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
☐ TIR AUTOMATIQUE
☐ CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.,160 rue Legendre, 75017 PARIS.

LECTEUR K7 : 199 F.☐ — PRIX SPECIAL CLUB : 149 F.☐ — FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE : 990 F. ☐ — PRIX SPECIAL CLUB : 790 F.☐ — FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX 165 F.☐ — PRIX SPECIAL CLUB : 133 F.☐ — FRAIS DE PORT + 20F.

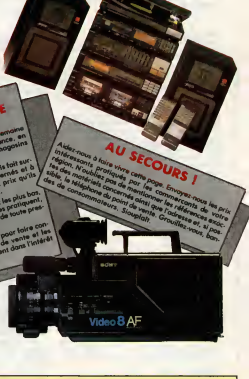
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

L'HHHEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

COUCOU, ME REVOILOU !

Ça va ? Tout baigne dans l'huile ? Nous continuons notre belle page Télé, Hifi, Vidéo avec beaucoup d'articles identiques à ceux de la semaine dernière. Amorçage de pompe oblige. Comme j'écris cette page une semaine avant parution, nous n'avons bien sûr pas encore reçu d'informations de votre part. J'espère que les bons commerçants sont en train de nous préparer de belles fiches pour figurer sur le mur de la concurrence et qu'ils vont profiter de la publicité gratuite que Cecciadi, notre mère à tous, leur a offert dans sa grande mansuétude. Dieu le garde en sa Sainte Grâce. J'espère aussi que vous, braves lecteurs, êtes sur le point de nous envoyer des bonnes adresses et des combines pour nous trouvez tous ces petits appareils électroniques qui nous font du bien aux yeux et aux oreilles. La semaine prochaine, une interview de Chapelle avec des écouteurs téléphoniques, des procès, des ententes, le grand jeu quoi. Je vous aime et quand vous voulez.

HTHV (C'est mon nom. C'est un gag pour Hebdo, Télé, Hifi, Vidéo. Rires.)



PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte ! Hebdo-Hifi-Vidéo-Télé vous permet d'être bien placés. Vous pouvez faire votre propre publicité gratuitement. Toutes vos activités et manifestations seront relatées sur notre journal. Un minimum de publicité sera fait sur vos magasins. Un maximum de publicité sera faite sur vos soirées spéciales. Vous pouvez nous envoyer vos tarifs, vos conditions de vente, vos conditions de garantie, vos conditions privilégiées pour nos lecteurs, etc. Nous ferons une page spéciale avec toutes les vôtres réunies. Ainsi, vous pourrez faire une belle publicité à votre place, n'hésitez pas, écrivez-nous vite, nous répondrons à toutes vos demandes. Nous vous donnerons toutes les références pour faire votre publicité. Nous vous donnerons toutes les références pour faire votre publicité. Nous vous donnerons toutes les références pour faire votre publicité

LA QUETE D'ATON

Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Apophis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET

Mode d'emploi :
Ce jeu d'aventure occupe environ 26 Ko. S'il vous semble fastidieux de recopier les explications incluses, supprimez le ligne 110 et dispensez-vous de la frugale des lignes 5400 à 5560.

```
10 ' ********************
20 ' Aventures équations
30 ' Joël RIVET 1985
40 ' ********************
50 '
55 CLEAR 1000
60 DEFINTA-D,U-Z
70 DIM CH$(8,1),CM$(8,10),CB$(8),CP(9
,33,8),CN(3,CH0),VC(6,3),C(4),ET(4),RC(
),VT(7)
80 TIME=0:SCREEN 0
85 IF INKEY$="" THEN on nombre entre 1 et
100:nn!=RND(-TIME
90 KEYOFF:WIDTH 39
100 COLOR 10,1,1:CLS
110 GOSUB 5400
120 LOCATE 0,22:PRINT"Patientez un in
stant, j'arrange vos touche.";:A$=
INPUT$(1):GOSUB 5370
130 SCREEN 2,2:OPEN "grp:" AS#1
140 PRESET(30,171):PRINT#1,"Patientez
"
150 GOSUB 5980
160 GOSUB 6020
170 GOSUB 3690
180 GOSUB 6060
190 COLOR 5,10,1
200 FOR I=1TO:TIME)945+1:SIN=2:CL=1
210 COLOR 5,10,1:SCREEN2:GOSUB 1360
220 GOSUB 2888
230 IF I=4 THEN GOSUB 3170
240 IF I=4(2) OR I=4(3) THEN GOSUB
910
250 GOSUB 3120
260 IF I=4(2) THEN GOSUB 3950
270 GOSUB 2010
280 IF I=3 OR I=4 OR I=4(5) THEN GOSUB
1710
290 GOSUB 1020
300 GOSUB 2010
310 IF I=1 THEN GOSUB 3210
320 GOSUB 500
330 IF I=8 THEN IF I136B AND I147I T
HEN A=="au contraire du nord et de l'es
t, on trouve encore des talisman" :BO
SUB 2720 ff=1
340 GOSUB 2010
350 IF A=28 THEN B1$=B1$+:BOSUB5620:
IF B1$94 THEN B1$=
360 IF A=53 THEN B1$=B1$+:BOSUB5620:
IF B1$94 THEN B1$=
370 IF A=31 THEN GOSUB 4770
380 IF A=32 THEN GOSUB 480
390 GOTO 220
400 RESTORE 5600
410 x=1
420 READ A$ IF INSTR(A$,LEFT$(B$,2))<
>0 THEN 440
430 IF k412 THEN 410
440 ON K GOSUB 1100,1180,1200,1270,17
70,1520,1260,1600,1530,1530,1410
450 IF K=0 THEN A$=SPACE$(13):GOSUB
2720:GOTO340
460 A$="Regrende ssa":BOSUB 2720
470 GOTO 340
480 IF PI(I,3I8)>0 THEN I1=PI(I,8I8
):CC=0:GOSUB 5620
490 RETURN
500 IF I=53 THEN 620
510 IF I=4(2) OR I=4(3) THEN SU=END(-(TIM
E>14+1:GOTO 340
520 IF I=4(4 THEN JU=05
530 IF I=4(5 THEN JU=06
540 RU=PI(CI,5):VU=PI(CU,6)
550 IF VU=0 THEN 580
560 IF BKU,VU-1)=ITTHEN 740
570 IF BKU,VU+1)=ITTHEN 740
580 IF BKU-1,VU)=ITTHEN 740
590 IF BKU+1,VU)=ITTHEN 740
600 IF BKU,VU-1)=ITTHEN 740
610 IF PI(IU,3V)<0 THEN SU=END(-(TIME
)>14+1:GOTO 340
630 IU=PI(IU,3V)
640 IF I=4(1 THEN IV=03
650 IF I=4(1)THEN 730
660 RU=PI(CI,5):VU=PI(CU,6)
670 IF V=0 THEN 830
680 IF KU=0 THEN 730
690 IF KU=0 THEN 710
700 IF CM(J,V-1)=ITTHEN 740
710 IF CM(J,V+1)=ITTHEN 740
720 RETURN
740 A$="attention, exelsue chose rose
 dans une salle voisine":GOSUB 2720:R
ETURN 340
750 IF CH<20 THEN RETURN
760 CH=1
770 FOR J=1 TO 4
780 FOR J=4 TO 7
790 IF CM(J)=0TCI) THEN CH=2
800 NEXT J,I
810 ON CH GOTO 870,5680
820 PUTSPRITE8,(125,98),CL,32
830 PUTSPRITE7,(125,98),CL,32
840 PUTSPRITE2,(141,106),CL,34
850 PUTSPRITE1,(125,106),CL,35
860 RETURN
870 A$="TROP TARD!! Votre esprit est
 ilvusfié par une telle horreur!":BOSU
B 2720
880 CL=CL+1:MOD16:GOSUB 620 ff=1
890 IF=INKEY$ IF A$<>"" THEN 1690
900 GOTO 880
910 A$="toutes les issues sont bouc
hées,vous êtes en plein désespoir":BOSU
B 2720 ff=1:INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13)THEN
EN 920
930 A$="Vous voilà dans les souterrai
ns dans le noir":BOSUB 2720
940 RETURN
950 A$="seuls 5 déplacements corrects
 vous séparent d'ailleurs vous avez":A
T8(6-8)=A$:" essai(s)":BOSUB 2720
960 IF A=0+5:A$="RIEN":RETURN
970 IF K=CHR$(CHR$(16)+CHR$(CHR$(3)+CHR$(
CHR$(CHR$(13)):THEN 990
980 IF 2K3=0 THEN 1670 ELSE 950
990 I=4:CL=CL+1:GOSUB 620
1000 IF f<>4 THEN A$="Vous etes trop e
ngraé,hi,hi":GOSUB 2720 RETURN340
1010 IF DIR=2 THEN M$="Impossible!:0
SUB 2720:RETURN 340
1020 IF CC<20 THEN M$="Un seul certos
 vous sépare de la sortie":RETURN 340
1030 IF INSTR(M$,"car")=0 THEN M$="Pa
s encore aujourd'hui":GOSUB 2720:RETURN 340
1040 TC=0
1050 FOR I=1 TO 4
1060 IF INSTR(M$,CM$(C4B+K3))<0 THEN
TC=C
1070 NEXT
1080 IF TC=0 THEN M$="Quel nuedro?":G
OSUB2720:RETURN 340
1090 IF TC=CM(C4B,K3) THEN 1110
1100 RT=CP(C4B,CI),TC-1)-CP(CI),TC+1)>0
1110 PUT SPRITE TC+3,(X(TC+1),Y(TC+1)
),6,TC
1120 PUT SPRITE TC+3,(X(TC+1),Y(TC+1)
),0,CP(C4B,TC)
1130 GOSUB 2080
1140 IF=1:GOSUB 2080
1150 IF BT(CP(C4B,TC)-CM(B) OR ST(CP(C4B,TC)
THEN M$="Quelque chose empêche ou l'
n passage se ferme":BOSUB 2720:GOSUB
1340 RETURN 340
1160 IF ST(CP(C4B,TC)-CM(2) OR,ST(CP(C4B,TC)
)=4 THEN M$="Vous y rencontrez !!":GOSUB
 2720 FOR A=1 TO 3000:NEXT:COLOR,B:GC
TO 4020 ff=1 ff=0 ELSE 1170
1170 RETURN 340
1180 A$="N":B=-256
1190 FOR K=1 TO FC:F=F N=0 THEN K=1NST
R(A$,MID$(B$,K,1))
1200 NEXT
1210 IF C 4C$0 THEN B=VAL(MID$(K$,0,K-1))
1220 FOR K=1ext TO FC:IF B=0 THEN A=IN
STR(A$,MID$(B$,K,1))
1230 NEXT
1240 IF B<20 THEN B=VAL(MID$(K$,0,K-1))
1250 IF A=1 OR A=3 OR A=PC OR A=PC TH
EN M$="Pauvain nuendroe":BOSUB 2720:RET
URN340
1260 SHOP ST(A),BT(B):BOSUB 2888 RETU
RN340
1270 IF PC=0 THEN M$="Impossible!":BOS
UB 2720 RETURN340
1280 TC=ST(FC):TM=-1:GOSUB2980
1290 TM=0
1300 GOSUB 2080
1310 PUT SPRITE FC,,,FT3)2 THEN M$="Vous a
vez semilité: donnez-vous vous, merc
i!":BOSUB2720:PI(FC,3)=0:END
1320 GOSUB 2888
1330 GOSUB 2080
1340 K=0
1350 FOR K=1 IF PI(I,K)<0B THEN PI(I,
K)=0
1360 PI(PI(I,K),K)=PI(KO4+1)=0
1370 GOSUB 2810:RETURN
1380 IF CU=2 THEN A$="Impossible!:I d
ont J ourbaoches":BOSUB 2720:RETURN 3
40
1390 GOSUB 4680
1400 IF CU=2 THEN 1430
1410 IF CU=2 THEN A$="Impossible!:I d
ont J ourbaoches":GOSUB 2720 RETURN 3
40
1420 RESTORE 1510
1430 FOR I=1
1440 J=1+1
1450 READ A$:BOSUB 2726
1460 PUT SPRITE 29,(170,176),15,0
1470 PUT SPRITE 28,(170,176),CP(J,CU),2
1480 K$=INPUT$(1)
1490 IF K$<>"" THEN 1440
1500 PUTSPRITE28,(170,176),0:PUTSPRITE
17C26,(170,176),0:NEXT I,J
1510 DATA soleil,lune,nil,lanière,ai
guille,couteau,serpent,sort,éternité,é
au,amnesi,vide,oiseau,peur,naissance
,sceptre,bouche,chat
1520 A$="o'est vous":BOSUB 2720:RET
URN340
1530 IF C=0 THEN M$="Impossible!:BOS
UB 2720 RETURN340
1540 IF C=32 THEN L2=1& ELSE L=0
1550 IF L=0 THEN 1570
1560 J=0
1570 J=J+1
1580 READ B$ GOSUB 2720
1590 IF INSTR(B$(C)?:J=L/ THEN RETURN
 340 ELSE 1570
1600 CC=CC-1:GOSUB 620
1610 A$="Vous priionnier de ton po
uvoir sur'e, et j'obéis":GOSUB 2720
1620 GOSUB 2888
1630 IF INSTR(A$,"vérité")>0 AND INST
R(A$,"sortie")=0 THEN A$="Je dispose
 non pouvoir":GOSUB 2720:BOTO1620
1640 RESTORE 5200
1650 K=0
1660 K=K+1:READ B$ IF K>XVE THEN 1680
1670 A$="--sorte":vx:tu se trouve":GO
SUB 2720 CL=1:GOSUB 820:RETURN 340
1680 B$="C'était directement la seule so
lution désolé":BOSUB 2720:RETURN340
1690 A$="Voulez vous rejoser ?":BOSUB
 2720
1700 K$=INPUT$(1): IF A$="O" OR A$="o"
 THEN RESP.RUN ELSE COLOR 10,1,1:BOSUB
2720
1710 LINE(156,61)-(220,160),1
1720 LINE(160,60)-(160,160),1
1730 LINE(160,160)-(164,174),1
1740 LINE(220,160)-(216,174),1
1750 PRINT#1(40,170),"SPS";
1760 RETURN
1770 IF CVC2 DIR(K)<X)II BNDR(S)<X)))
 THEN A$="Impossible!":BOSUB2720 RETUR
N 340
1780 COLOR,1:SCREEN2:B$="La passage e
 ouvre, vous etes dans le noir,vous t
erre" :GOSUB 2720:RETURN340
1790 B$="Avances 4 fois, vous sentire
z":BOSUB2720:RETURN340
1800 B$=INPUT$(K):IF B$<>CHR$(3B)<CHR
$(B)>CHR$(3A)+CHR$(3B) THEN 1790
1810 A$="vous vous avancé voilà le #1
 ":BOSUB2720:FOR I=0:BOSUB 6480
1820 FOR L=1 TO 10:A=PUT SPRITE(K\L+
VC(L+3),10,29+L NEXT
1830 IF J=3 THEN FOR L=1 TO 2:PUT S
PRITE L,(XCL+3),VC(L+3)),11,29+L NEXT
1840 IF J=4 THEN FOR L=2 TO 4:PUT S
PRITE L,(XCL+3),VC(L+3)),11,29+L NEXT
1850 RETURN
1860 LINE(0,0)-(39,175),1,BF
1870 LINE(95,90)-(255,90),6
1880 LINE(95,90)-(255,0),6
1890 LINE(95,95)-(255,175),11
1900 LINE(95,91)-(95,150),11
1910 LINE(95,150)-(255,150),11
1920 LINE(95,150)-(48,175),11
1930 A$="QUELLE DIRECTION ?":BOSUB 27
20 FOR A=1 TO 3000:NEXT:COLOR,B:GC
1940 LINE(155,150)-(255,175),11
1950 LINE(255,175)-(48,175),11
1960 LINE(40,0)-(95,90),6
1970 PAINT(150,1),1
1980 PAINT(150,151),11
1990 PAINT(100,175),255,155),1,BF
2000 RETURN
2010 LINE(0,175)-(240,75),10,BF
2020 LINE(225,20)-(225,65),10,BF
2030 LINE(40,20)-(40,65),10,BF
2040 LINE(40,20)-(225,20),10,BF
2050 LINE(65,40)-(80,75),10,BF
2060 LINE(160,40)-(170,60),10,BF
2070 LINE(115,60)-(170,60),1,3
2080 LINE(115,60)-(115,20),1
2090 LINE-(255,55),1
2100 LINE-(225,55),1
2110 LINE-(215,139),1
2120 LINE(115,60)-(115,80),1
2130 LINE-(40,90),1
2140 LINE-(80,79),1
2150 LINE-(80,20),1
2160 PAINT(1,1),1
2170 L=(K+5-SIR)MOD4+1
2180 DC=(VC(K+3)-VC(1,K-3))MOD4+1
2190 ON L GOSUB 3510,3680,4270
2200 IF L=DC THEN A$="Vous avez de 22
 40,2680,2680 ELSE ON L GOSUB 2330,243
0,2530
2210 NEXT
2220 LINE(118,174)-(164,160),11,BF
2230 RETURN
2240 LINE(162,164)-(40,164),11
2250 LINE(40,164)-(40,175),11
2260 LINE(40,175)-(48,175)
2270 LINE(40,80)-(62,164),1,B
2280 LINE(40,80)-(40,175),1
2290 LINE(40,70)-(62,80),1
2300 PAINT(45,73),1
2310 LINE(40,70)-(40,175),11
2320 RETURN
2330 LINE(118,164)-(40,164),11,BF
2340 LINE(162,164)-(40,164),11,BF
2350 LINE(162,164)-(62,164),10,BF
2360 PRINT(45,168),10
2370 LINE(40,164)-(40,175),11
2380 LINE(255,175)-(48,175),11
2390 RETURN
2400 LINE(123,87)-(160,149),CL,B
2410 LINE(123,87)-(160,149),CL,B
2420 RETURN
2430 LINE(122,87)-(160,149),1,B
2440 LINE(123,90)-(157,149),10,BF
2450 RETURN
2460 LINE(232,164)-(255,164),11
2470 LINE(232,175)-(255,175),11
2480 PRINT(240,165),11
2490 LINE(232,164)-(232,164),1,B
2500 LINE(255,70)-(255,175),1
2510 LINE(255,175)-(232,80),1
2520 PAINT(234,73),1
2530 RETURN
2540 LINE(232,164)-(255,175),10
2550 LINE(255,175)-(255,70),10
2560 PAINT(230,165),10
2570 PAINT(250,75),10
2580 LINE(255,175)-(255,70),11
2590 LINE(255,175)-(48,175),11
2600 RETURN
2610 K=0 RR**:F=0
2620 R=INKEY$:IF R$="" THEN 2620
2630 R=ASC(RR):IF R<32 AND R<27 THEN
 IF CL=1 THEN RETURN ELSE RETURN 1620
2640 IF ASC(RR)<13 THEN IF CL=1 THEN
 RETURN 480 ELSE RETURN 1620
2650 IF F=0 THEN LINE(176)-(255,159)
,1,BF
2660 K7=K+1:K=CHR(KCHD040)
2670 VT=K+1:K=CHR(K+40)3#5
2680 POKE (NT,VT),1
2690 PRINT#1,K$ F=F+1
2700 RR=RR+RR K=K+1
2710 GOTO 2620
2720 LINE (0,176)-(255,195),1,BF
2730 PRINT#1(0,176),M$
2740 RT=K$+K=CHR(KD040)
2750 VT=K+1:K=CHR(K+40)
2760 POKE (NT,VT),1
2770 PRINT#1,M1$3(K#,K,2)
2780 NEXT K
2790 POKE(NT+8,VT),3
2800 RETURN
2810 LINE(116,100)-(25,168),0,BF
2820 PSET(116,100),1:PRINT#1,#RIGHT
2830 PSET(124,128),1:PRINT#1,USING"##
2840 PSET(24,128),1:PRINT#1,USING"##
"
2850 PSET(16,158),1:PRINT#1,"TPS";
2860 PSET(116,158),1:PRINT#1,USING"##0
";TMYT!$,0343;
2870 RETURN
2880 FOR K=1 TO 4
2890 PUT SPRITE#+15,(65,208)X-(X+15),
0,8
2900 PUT SPRITE#+11,(16,208)X-(X+15),
8,STX3
2910 NEXT
2920 IF K=0 THEN RETURN
2930 FOR K=1 TO F5
2940 PUT SPRITE#+15,(16,208)X-(X+15),
4,9
2950 PUT SPRITE#+11,(16,208)X-(X+15),
4,STX6
2960 NEXT
2970 RETURN
2980 RETURN
2990 IF ST(FC)=MUEUE,K) THEN CV=CU+TE
IF TM=0 THEN M$="Une parcelle qui s
te est à vous (presser une touche)":G
OSUB 2720:GOSUB 3020:RETURN
3000 IF K92 THEN RETURN
3010 K=0 RESTORE 3080
3020 K=0 RESTORE 3080
3030 READ K$:IF INSTR(A$,MID$(K$,0 THEN
 3060
3050 IF K<13 THEN 3020
3060 L=0
3100 PUT SPRITE L,(XCL),Y(L)),CB(0),8
3110 PUT SPRITE L+4,(XCL),Y(L)),CSCIP
(11,L)),CP(11,L)
3120 L=L+1:IF L>3 THEN RETURN ELSE210
0
3130 FOR L=0 TO 3
3140 PUT SPRITE L,(XCL),Y(L)),15,8
3150 PUT SPRITE L+4,(XCL),Y(L)),16,26
3160 NEXT:RETURN
3170 IF I=4(3) THEN RETURN
3180 A$="vous ne pouvez rendtrer dan
s cette pièce sans une vie à sacrifier"
:BOUB 2720
3190 IF I=4(2) THEN I1=85 RETURN 340
3200 I1=83 RETURN 340
3210 IF I=2 THEN A$=""
3220 A$="Les issues se ferment:vous e
tes dans une pièce d'où votre
destin":BOSUB 2720
3230 IF I=1 THEN A$=BOSUB2810
3240 A$="Pour passer, promouver votre
 force ou votre sagesse,votre
e de la porte":BOSUB 2720:B$=INPUT$(2
)
3250 A$="Utiliser les chiffres 1,2,3,
4 ou 5 pour remplacer cartouche en h
aut.":BOSUB 2720
3260 I=2
3270 K$=INPUT$(1)
3280 K=VAL(K$):IF K<1 OR K>4 THEN A$=
"Pour choisir":GOTO 3270
3290 PUT SPRITE L,(XCL),Y(L)),CB(0),8
3300 PUT SPRITE L+4,(XCL),Y(L)),CSCIP
(B3),STC0)
3310 STC0)=B$:BOSUB2880
3320 L=L+1:IF L<4 THEN 3270
3330 RETURN
3340 FOR I=0 TO 2
3350 PUT SPRITE I+1
3360 NEXT
3370 A$="Vous avez 3140 ELSE B$="Vous
 avez echoué:la vérité est":BOSUB 272
0
3380 K=0 RESTORE 5200
3390 READ A$ IF K>XVE THEN 3330
3400 BOSUB2720 RR=INPUT#(3):GOTO 1690
3410 PUT SPRITE avez trioumdé la lacuri
nthe. Ne voici, libre à jamais!! FIN
3420 RETURN
3430 LINE(125,90)-(157,145),4,9:PRINT
(157,145),5,9
3440 LINE(125,90)-(157,145),5,9:PRINT
(157,145),6,9
3450 LINE(125,90)-(157,145),14,8 PRIN
T(157,145),14
3460 LINE(125,90)-(157,145),15,9 PRIN
T(157,145),15
3470 PUTSPRITE,(125,90),4,28
3480 PUTSPRITE1,(141,98),4,29
```

A SUIVRE...

MORNIFLES

Exprimez vos dons de brute épaisse par quelques bastons virilles à souhait...

Jean-Pierre FERRAND

Mode d'emploi :
Aux lignes 5005, 6030, 10011 et 10395, le caractère"_" correspond à "in". Les règles sont incluses.

```
1 REM
2 REM        MORNIFLES
3 REM    FERRAND JEAN-PIERRE
4 REM    1986  ORIC 1 / ATMOS
5 REM
6 TEXT:CLS:POKE618,10:DIM PO(15),
QU(55)
7 IF PEEK(#0000)=16& THEN 01=TRUE
8 E$="":CHR$(17)+CHR$(128)+CHR$(3
9 IF 01 THEN CALL#F0B9 ELSE CALL#
F8D0
10 AO(0)=337:AO(1)=#25:AD(2)=379:
AO(3)=#50
11 BX$=CHR$(22B)
12 GOSUB10001:GOSUB11000
15 S1=0:S2=0:I
16 PRINT#PRINT#PRINT"VOULEZ-VOUS
LES INSTRUCTIONS (O/N) ?"
17 GETZ[$1#IFZ1$<>"O"ANDZ1$<>"N"TH
ENITELSE1#IFZ1$="O"THENGOSUB7000:GO
TO19
18 IF Z1$="N"THENGOTO7525
19 RO=1
20 GOSUB 9500
22 GOSUB 9000
30 GOSUB 9550
39 REM
40 REM    DEBUT
41 REM
42 PLOT3I-LEN(STR$(RD)),25,STR$(R
D)
65 X=61+12*SI:X1=X1+VV
70 Y=33+VT:Y1=Y1+GF1=F
90 TM=3*TS-2+IF1=0THEN1=1
97 REM
98 REM    DESSIN DES BOXEURS
99 REM
100 PLOT#X1,Y1,"  "+PLOTX1,Y1,"
"+PLOTX1,Y1+2,"  "
110 PLOTG,F+1,"  "+PLOTG1+1,F1+1,
" "+PLOTG1,F1+2,"
115 PLOTG,F+1,"  "+PLOTG+1,F+1,BX$:
PLOTG,F+2,"jk"+SI+GF1=F
120 PLOTX,Y,"ac"+PLOTX,Y+1,BX$+PL
OTX,Y+2,"eq"+X1=X1+V
125 REM
126 REM    TEMPS
127 REM
130 TS=TS-2:IFTS=0THENTM=TM-1:TS=
58:IFTM=-1THEN9500
150 TM$=MID$(STR$(TM),2):TS$=MID$
(STR$(TS),2)
151 IFLEN(TS$)=1THENTS$="0"+TS$
152 PLOT11,25,TM$+PLOT13,25,TS$
420 REM
425 REM    TEST DU CLAVIER & JEU
427 REM
430 TC=PEEK(#208)
440 IF TC=170 THEN GOSUB 1000
450 IF TC=130 THEN GOSUB 1100
460 IF G=#41 AND RND(1)<.8& THEN 6
OSUB2000
470 IF TC=173 THEN GOSUB1100:GOT
015
500 X=X+(TC=143)+(X<(3)-(TC=131)+
(X>3)
510 Y=Y+(TC=174)+(Y<13)-(TC=177)+
(Y>2)
550 F=F-INT(RND(1)+2.5)-INT(RND(1
)*2.5)-(F<(Y+1))+(F>Y)
560 IF F<2 THEN F=2
570 IF F>12 THEN F=12
580 G=G+INT(RND(1)*2.5)-INT(RND(1
)*2.5)+(G<X)-(G>X)
590 IF G<X+1 THEN G=X+1
600 IF G>3& THEN G=3&
610 IF X=3 THEN G=#41:IF X=10 TH
EN GOSUB3000
620 IF X<3 AND E>0 THEN E=E-1
700 GOTO 100
900 REM
910 REM    AFFICHAGE DES POINGS
920 REM    EN CAS DE TIR
930 REM
1000 IF(X+1,Y,"bc"+PLAY0,1,2,300
1001 WAIT20
1010 PLOT#X+1,Y,"c "
1020 IF"F+#AND3=G-1THENB1=E1+15
OSUB1300
1030 IFB1=K2THENGOTO6000
1090 RETURN
1100 IF(X+1,Y+2,"fg"+PLAY0,1,2,3
00
1101 WAIT20
1110 PLOT#X+1,Y+2,"g "
1120 IF"F+1AND3=G-1THENB1=E1+15
OSUB1300
1130 IFB1=K2THENGOTO6000
1140 RETURN
1200 REM
1210 REM    SONS
1212 REM
1300 PLAY0,1,2,300:WAIT20:IF01THE
NCALL#F81D:CALL#F81D:CALL#F81D:GOT
O1320
1310 CALL#F82A:CALL#F82A:CALL#F82
A
1320 SI$=MID#(STR#(SI),2):PLOT14-
LEN(SI$),21,SI$:RETURN
1500 PLAY0,1,2,300:WAIT20:IF01THE
NCALL#F81D:CALL#F81D:CALL#F81D:GOT
O1520
1510 CALL#F82A:CALL#F82A:CALL#F82
A
1520 S2$=MID#(STR#(S2),2):PLOT32-
LEN(S2$),21,S2$:RETURN
1900 REM    AFFICHAGE DES POINGS
1920 REM    DU JOUEUR AOVERSE
1930 REM
2000 IFF"CTHENGOTO2100
2010 PLOTG-1,F,"ho"+PLAY0,1,2,300
:WAIT20
2020 PLOTG-1,F,"  "
2030 IFF+#1THENB2=B2+1:GOSUB1500
2035 IFB2=K1THENKO
2040 RETURN
2100 PLOTG-1,F+2,"jf"+PLAY0,1,2,3
00:WAIT20
2110 PLOTG-1,F+2,"  "
2130 IFF+#1THENB2=E2+1:GOSUB1500
2135 IFB2=K1THENGOTO6500
2140 RETURN
2960 REM
2970 REM    SEPARATION DES JOUEURS
2980 REM    SERRES
2990 REM
3000 IFX=3:WAIT30:PING
3003 X=X-1:PLOT#X1,Y1," "+PLOTX1,
Y1+1," "+PLOTX1,Y1+2," "+X1=X1+V
Y
3007 PLOTG1,F1," "+PLOTG1+1,F1+1
," "+PLOTG1,F1+2," "
3009 PLOTG,F," "+PLOTG+1,F+1,BX$
:PLOTG,F+2,"jk"
3020 FOR X=3QTO4 STEP-1
3030 PLOT#X1,Y1," "+PLOTX1,Y1+1,"
"+PLOTX1,Y1+2," "
3040 PLOTG,F," "+PLOTG,F+1,BX$+P
LOTX,Y+2,"eg"+X1=X1+VY
3050 PLOTG1,F1," "+PLOTG1+1,F1,BX$
:PLOTG,F+2,"jk"
3055 WAIT3
3060 NEXT:RETURN
3970 REM
3980 REM    JOUEUR HIS K.O.
3990 REM
4000 PLOTG,F," "+PLOTG,F+1," "+
PLOTG,F+2,"
4005 PLOT-1,F,"!rh!"+PLOTX,F,"
3uu:"+PLOTG-1,F+2,"_ajk"
6010 PLOTG,0,CHR$(12)+CHR$(3)+"BI
EN JOUE ! UN K.O."
6015 FOR I=500TO5050STEP-20:SOUND1,I
,15:NEXT
6016 SOUND1,0,0
6019 I=0
6020 FOR X=1TO4STEP-1
6025 PLOTX,Y,"ac "+PLOTX,Y+1,BX$+
" "+PLOTX,Y+2,"eq "
6030 PLOTG-1,F,"!rh!"+PLOTG,F+1,"
3uu:"+PLOTG-1,F+2,"_ajk"
6035 WAIT15
6040 NEXT:WAIT150:GOTO6600
6500 PLOTX,Y," "+PLOTX,Y+1," "+P
LOTX,Y+2," "
6502 PLOTX,Y,"acpt"+PLOTX-1,Y+1,"
ouu"+PLOTX,Y+2,"eqq!"
6505 PLOTG,0,CHR$(12)+CHR$(3)+"PA
S DE BOL ! UN K.O."
6510 FOR I=500TO50STEP-20:SOUND1,I
,15:NEXT
6516 SOUND1,0,0
6519 I=0
6520 FOR X=3TO1STEP-1032
6525 PLOTG,F," hi"+PLOTG+1,F+1,"
"+BX$+PLOTG,F+2," jk"
6530 PLOTX,Y,"acpt"+PLOTX-1,Y+1,"
ouu"+PLOTX,Y+2,"eqq!"
6535 WAIT15
6540 NEXT:WAIT150
6600 PLAY0,0,0,0
6620 CLS:IFX1=1=S20RS2=1THENGOTO67
00
6630 PRINT:PRINT#PRINT"BIEN JOUE ! VOUS
AVEZ MATU"
6632 PRINT
6634 PRINT#8" EN "CHR$(RND(1)*10+1)"R
OUNDS!!!FR$="ELSEPRINT,"
6636 PRINT
6638 PRINT
6640 PRINT#16"LE RESULTAT EST "S1" P
OUR VOUS !!!"
6645 PRINT
6650 PRINT#7"POUR "B#"."
6651 PRINT
6652 IFB#=RESUMEREZ VOUS A UN AVRE
RSAIRE PLUS"+PRINT#PRINT"PRINT"CORIACE !
"
6660 GOTO6780
6700 PLAY1,0,1,800

A SUIVRE...
```

ORIC

MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL

LISTING 1

```
10 REM ------ HELLO ---------
12 LOMEM: 16384
15 D2%=#2F2C:Y%=172)
20 HDR : POKE ~ 16302,0
30  NCOLOW= 3
33 DX = 20:DY = 10
35 NF = 171
40  FOR N = 0 TO NF: READ X(N),Y(
N): NEXT
50 A = 0:B = 18: GOSUB 350
60 A = 20:B = 50: GOSUB 350
70 A = 40:B = 40: GOSUB 350
80 A = 42:B = 45: GOSUB 350
90 A = 47:B = 76: GOSUB 350
100 A = 20:DY = 80: GOSUB 350
110  FOR N = 0 TO 2 STEP 2: HPLOT
OW,N + 55 + DY TO 215 + DX,N + 55
+ DY: NEXT
115 DY = 30:DX =  - 60
120 A = 0:B = 99: GOSUB 350
125 DY = 10:DX = 20
130 A = 101:B = 114: GOSUB 350
140 A = 123:B = 123: GOSUB 350
150 A = 125:B = 127: GOSUB 350
160  HPLOT 100,127 TO 140,110 TO
150,110 TO 155,115 TO 155,120 TO 1
50,125 TO 150,130 TO 155,135 TO 16
5,135 TO 190,127
165 DX = 150:DY = 150
170 A = 129:B = 137: GOSUB 350
180 A = 139:B = 170: GOSUB 350
190  GOTO 400
200  DATA  5,35,0,40,0,45,5,50,10
,50,15,45,20,40,25,30,27,20,30,5,3
0,25,3
210  DATA 45,40,45,45,45,50,45,55
,50,45,80,40,75,35,70,35,75,40,80,
40,85,35
220  DATA 85,45,90,50,95,45,95,3
5,95,50,100,80,105,45,110,35,115,4
5,110,80,115,45,120,45,125,45,130,
40,125,35,120,40,120,45,125,50,130
,50
230  DATA 135,45
240  DATA 150,40,145,35,140,35,13
5,40,135,45,140,50,145,50,150,45,1
50,20,155,15
250  DATA 155,50,155,55,155,40,1
60,35,165,35
260  DATA 185,45,185,40,180,35,17
5,35,170,40,170,45,175,50,180,50,1
85,45,190,50,195,50
270  DATA 195,35,200,40,200,50,20
5,45,210,50,210,40,215,35
280  DATA  100,105,100,115,125,
115,125,105,100,105,120,90,145,90,
125,105
290  DATA  125,115,160,100,140,95
,145,90,140,90,135,95,120,95,125,9
0
300  DATA 175,95,220,95,225,100,2
25,120,220,125,175,125,170,120,170
,100,175,95,185,90,230,90,235,95,2
35,115,230,120,220,125
310  DATA  180,120,175,115,175,105
,180,100,215,100,220,105,220,115,2
15,120,180,120
320  DATA  180,115,200,105,205,11
5,215,105
330  DATA 10,5,15,10,15,20,20,25,
25,20,30,25,35,20,35,10,40,5,105,5
340  DATA 40,25,45,20,45,15,45,2
0,50,25,55,20,60,20,65,15,65,15,60
,10,55,15,55,20,60,25,65,25,70,20,
75,20,80,10,75,10,70,15,70,20,75,2
5,80,25,85,20,85,15,85,20,90,25,95
,25,100,20,105,10,100,30,95,35,40,
35,35,40
350  FOR I = A TO B
355  HPLOT X(I) + DX,Y(I) + DY TO
X(I + 1) + DX,Y(I + 1) + DY
356  POKE  - 16334,0
357  NEXT
360  RETURN
400  REM    PRESENTATION ----
402  PRINT CHR$ (21)
405  GOSUB 700
407 P$ = "                MOUSEDRAW
410 A$ = "  BROSSES '+B$ = " TE
XTE '+C$ = " INVERSE '+D$ = "
EFFACEMENT '+E$ = " COULEURS ":
F$ = " COMMANDES DOS '+D$ = "
BENDETTE "
412 X$ = H$: GOSUB 600: PRINT : P
RINT
415  PRINT "Mousedraw est un prog
ramme de dessin  utilisable avec
la souris": PRINT : PRINT "Voici
la liste des différentes
possibilités"
417  GOSUB 700
420 X$ = A$: GOSUB 600
425  PRINT
430  PRINT : PRINT "Il existe 9 b
```

APPLE


```
rosses différentes et  4 gonne
s"
440  PRINT "Elles sont appelées p
ar les touches '1' PRINT
441  VTAB 6: HTAB 27: INVERSE
442 X$ = "&GOMMES=" : FOR I = 1 TO
 9: PEEK (I + 16336): PRINT MI$
D$ (X$,I,1);: NEXT
443  NORMAL
445  VTAB 8: FOR N = 1 TO 6: HTAB
30: READ A$: INVERSE : PRINT " ";
: PRINT A$;: PRINT " ": NORMAL :
PRINT : NEXT
447  VTAB 8: HTAB 7: INVERSE :X$
= "=BROSSES=": FOR I = 1 TO 9:B =
 PLEK ( - 16336): PRINT MID$ (X$,
I,1);: NEXT
450  VTAB 8: FOR N = 1 TO 11: HTA
B 10: READ A$: INVERSE : PRINT " "
;: PRINT A$;: PRINT " ";: NORMAL :
PRINT : NEXT
460  GOSUB 700
470 X$ = D$: GOSUB 600
480  PRINT : PRINT "Le texte s'o
btient avec la touche '&'": PRINT
"Le curseur se déplace avec la sou
ris,"
490  PRINT "et la saisie commence
dès que le bouton: PRINT "est pr
essé."
```

Suite page 27

CREATIX V.II

Au gré de votre fantaisie créatrice, redéfinissez à souhait vos caractères.

Thierry BORNE

Mode d'emploi :
Pour bénéficier de ce splendide programme, se munir d'un ordinateur VIC 20 muni d'une extension 16 Ko et d'un joystick. Avant de taper ou cher-cher ces deux programmes (à sauvegarder à la suite), faites donc : POKE 7168,0 : POKE 43,1 : POKE 44,28 : NEW.
Le lancement du premier programme qui comporte toutes les indications nécessaires, charge et lance automatiquement le programme principal déplacé lement bien fait.

LISTING 1

```
10 REM*CREATIX V.II*PAR*THIERRY B
ORNE*
20 REM*VIC 20 +16 KO*RAM  SENSIBLE 01
/04/1984
30 REM*INITIAL.*REPRESENTATION.*
40 DIMDF(12):CO=53792:FC=46545:M=1
50 POKE36879,14:POKE36878,15:PRINT
"JOYSTICK"
60 FOR=46592TO47295STEP64:FORJ=0TO
STEP2:IF(PEEK(R+J)AND128)=128THEN
70 RR=R+J:NEXTRR:NEXTJ:GOSUB
8760
80 RR=10:%PRESENTE...:GOSUB
6080:GOSUB330
90 PRINT"JOYSTICK"FOR1=0TO2:PRIN
TTAB(1)"%"TAB(16-I)"%":NEXT
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 PRINT"
160 PRINT"
170 PRINT"
180 PRINT"
190 RR=10:GOSUB 8CD 1986 * 09 SENS"
:GOSUB330:GOSUB6080
200 RR=
RUCTIONS":GOSUB330
210 POKE36879,154:PRINT"
220 RR=2:PRESSEZ 2FE1 POUR":
GOSUB330:RR=2 RALENTIR L'AFFICHAG
E":GOSUB760
230 RR=8 DES INSTRUCTIONS.":GOSU
B760:RR=8 DES INSTRUCTIONS":GOSU
B8760
240 RR=13H LA PLACE DE LA MATRICE":
GOSUB760:RR=2QUI VA APPARAITRE C'
":GOSUB760
250 RR=9DESSOUS...":GOSUB760:GOSU
B820
260 RR=2 VOUS ALLEZ":GOSUB760:RR=
1HEURE:INIR LES CARACTE":GOSUB760
270 RR=2RES 1 A 1.(240 MAX):":GO
SUB760:RR=2ET LES PLACER AU FUR!:
GOSUB760
280 RR=2ET A RESURE SUR L'EC":GOSU
B760:RR=2ORN EN LEURS ATTRIBU":GOSU
B760
290 RR=1ANT UNE DES 7 COULEURS":G
OSUB760:RR=1SITUEES A DROITE DE L
A":GOSUB760
300 RR=5MATRICE.":GOSUB760:RR=8
310 FORI=46437TO46615STEP22:POKEI,25
:FORCO=I+1:RR=CO:NEXTCO:NEXTI:RR=644
44
320 RR=4 %FONCTIONS":GOSUB
760
330 RR=0%%% PENVOIE A LA MATRIC
E":GOSUB760:RR=1" POUR REDEFINIR
LE":GOSUB760
340 RR=3 CARACTERE SUIVANT.":GOS
UB760:RR=2%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%
```

Les filtres électroniques n'ont plus aucun secret pour Jean-Luc GARNIER; la preuve...

FILTRES

SUITE DU N°141

AMSTRAD

```
3830 '
3840 '-----STRUCTURE FILTRES ACTIF
S
3850 '
3860 CLS:BORDER 0:COSUB 5590:WINDO
W #1,1,80,21,25:PEN #1,0:PAPER #1,
1:CLS #1:RIGIN 0,0,0,639,399,80
3870 MOVE 570,150:DRAWR 0,-60:DRAW
R 0,120:DRAWR 120,-60:DRAWR -120,-
60:MOVER 10,30:TAG:PRINT "+";:MOVE
R -8,70
3880 PRINT "-";:MOVER -18,0:DRAWR
-40,0:DRAWR 0,40:DRAWR -80,0:DRAWR
 260,0:DRAWR 0,-80
3890 DRAWR -20,0:DRAWR 50,0:MOVER
4,6:PRINT CHR$(246);:TAGOFF:MOVER
-182,-41:DRAWR -40,0:RETURN
3900 '
3910 '-----STRUCTURE MINIATURE
3920 '
3930 CLS:BORDER 0:COSUB 5590:WINDO
W #1,1,80,21,25:PAPER #1,0:PEN #1,
1:CLS #1:RIGIN 0,0,0,639,399,80
3940 MOVE 220,150:DRAWR 0,-30:DRAW
R 0,60:DRAWR 50,-30:DRAWR -50,-30:
MOVER 5,20:TAG:PRINT "+";:MOVER -8
,29
3950 PRINT "-";:TAGOFF:MOVER -13,0
:DRAWR -20,0:DRAWR 0,-58:DRAWR -58,
0:DRAWR 146,0:DRAWR 0,-38
3960 DRAWR -19,0:MOVER 25,0:MOVER
-85,-18:DRAWR -20,0:RETURN
3970 '
3980 '-----R. MINIATURES
3990 '
4000 IF dir%=0 THEN x1%=0:y1%=5:x2
%=30:y2%=0:x3%=0:y3%=-10:x4%=-30:y
4%=0:GOTO 4050'S ELSE IF dir%=1 TH
EN x1%=5:y1%=0:x2%=0:y2%=-30:x3%=-
10:y3%=0:x4%=0:y4%=30:GOTO 4050'O
4010 DRAWR x1%,y1%:DRAWR xZx,yZx:D
RAWR x3%,y3%:DRAWR x4%,y4%:DRAWR x
5%,y5%:IF dir%=1 THEN MOVER 90,0:R
ETURN ELSE RETURN
4020 '
4030 '----C. MINIATURE
4040 '
4050 IF dir%=0 THEN x1%=0:y1%=8:x2
%=0:y2%=-15:x3%=5:y3%=0:x4%=0:y4%=
15:x5%=5:y5%=0 ELSE IF dir%=1 THE
N x1%=8:y1%=0:x2%=-15:y2%=0:x3%=0:
y3%=-5:x4%=15:y4%=0:x5%=-8:y5%=0
4060 DRAWR x1%,y1%:DRAWR xZx,yZx:M
OVER x3%,y3%:DRAWR x4%,y4%:DRAWR x
5%,y5%:RETURN
4070 '
4080 '-----TITRE SUP.
4090 '
4100 MOVE 200,390:TAG:PRINT a$;:TA
GOFF:RETURN
4110 '
4120 '-----ENTREE DE F0
4130 '
4140 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
 de la frequence:":INPUT " De F0";f0
:LOCATE 55,3:PRINT f0;" Hz"
4150 LOCATE 50,5:PRINT "FaTe":LOCAT
E 55,5:PRINT "MHz":if(echo$=CHR$(24
3)+LOCATE 55,4:x=55:y=4:x=x*8:x1=x:
PRINT echo$
4160 IF INKEY$="" THEN 4150
4170 IF INKEY(18)=0 THEN x=x+5:x1=
F x=55 THEN x=x+8
4180 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-5:x1=
F x=55 THEN x=x-8
4190 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 4200
ELSE 4150
4200 '
4210 '-----ENTREE D'UNE R. UNIQUE
4220 '
4230 '-----ENTREE D'UNE R. UNIQUE
4240 '
4250 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
 de R ";:INPUT "";r:LOCATE 28,3:I
F r<4,7 OR r>10 THEN 4250 ELSE PRI
NT "KHz":CHR$(10);r=r*1000:if(echo
r=1:COSUB 5310:if(ogno=0:IFOR i=1 T
O 1000:NEXT:RETURN
4260 '
4270 '-----ENTREE D'UN C. UNIQUE
4280 '
4290 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
de C ";:INPUT "";c:LOCATE 28,3:I
F c<4,7 OR c>10 THEN 4290 ELSE PRI
NT "nF":CHR$(10);c=c*1000:if(echo=1
) THEN PRINT "pub of range":IFOR i%
=1 TO 3000:NEXT:RETURN ELSE LOCATE
55,5:PRINT "PaTIENTEZ S.V.P...":
4360 tour%=1:i=res-(b$1%/100):res=r
es+(b$1%/100):res$=str$(res):if(i<0
4370 FOR z%=1 TO 2
4380 FOR x%=1 TO 21:IF r(x%)>=z%*2^
 DR r(x%)<=res THEN 4530
4390 FOR w%=1 TO 7
4400 IF r(x%)>=z%*2^(7-w%) THEN
 4420
4410 pos$(tour%)=str(x%)+str(w%):r(
r(x%)=z%*2^(7-w%)
4420 '
4430 IF tour%=1 OR z%=1 THEN 4530
4440 t%=((100*pr(res)-100)*1000):t
=INT(t%)/1000
4450 IF t<=1 THEN res=res+(1-t):t%=
4460 IF x%>1000 THEN r1=r1/1000:k$=
"k":r2=r2/1000:k2$="k"
4470 r2=r(w%):IF r2<1 THEN r2=r2*1
000:k2$="R"
4480 IF r1>1000 THEN r1=r1/1000:k$=
"M":CHR$(191)+CHR$(32)
4490 tot$=tot$(tour%)+STR$(r1)+k$+CHR
$(32)+a$+STR$(r2)+k2$:pre$(tour%)=
4500 tour%=tour%+1
4510 IF tour%<=21 THEN nR%=12:nX%=7:n
X=12:nZ%=0:GOTO 4550
4520 NEXT nX:y=y+10:NEXT wX:y=
4530 IF pr(0)<1 THEN
4540 NEXT zX
4550 tour%=tour%-1
4560 x=1:y=1:a$="":
4570 FOR zX=7 TO 1 STEP -1
4580 FOR nX=12 TO 1 STEP -1:IF r(n
X)=z%*(2^R OR r(nX)>z%*2 THEN 4730
4590 IF nX=7 THEN 4710
4600 FOR nX=12 TO 1 STEP -1:IF r(n
X)=z%*2 THEN 4710
4610 pr$(nX)=x+r(nX)+y
4620 IF pr(nX)<0 THEN 4720
4630 t%=((100*pr(nX)-100)*1000):t=
INT(t%)/1000
4640 IF t<=1 THEN r1=r1/1000:k$="
k":r2=r2/1000:k2$="k"
4650 IF x%>1000 THEN r1=r1/1000:k$=
"M":CHR$(191)
4660 IF x%>1000000 THEN r1=r1/1000:k
$="G":CHR$(191)+CHR$(32)
4670 r2=r(nX):y=y+10:IF r2>=z%*2^(7
-nX) THEN r2=r2*2^(7-nX):GOTO 4690
4680 r2=r2*1000:k2$="R"
4690 tot$=tot$(tour%)+STR$(r1)+k$+CHR
$(32)+a$+STR$(r2)+k2$:pre$(tour%)=
t
4700 tour%=tour%+1
4710 IF tour%<21 THEN x%=tw%+1:nX
=tw%+1:GOTO 4730
4720 NEXT nX:y=y+10:NEXT wX:y=1
4730 NEXT zX:x=x+15
4740 NEXT zX
4750 tour%=tour%-1
4760 FOR tX=1 TO tour%:IF pre(tX)=A$
S(pre(tX)):NEXT:topto%(tX)=tX:NEXT
 TO tour%:top=MIN(top,pre(tX)):NE
XT
4770 tour%=1:WHILE pre(tour%)<>to
p:tour%=tour%+1:WEND
4780 for tour%=51 to tour%<0 THEN
PRINT "erreur":RETURN ELSE res$=tot
a$(tour%):RETURN
4790 '
4800 '-----AJUSTEMENT D'UN C
4810 '
4820 DATA 1e-12,1e-11,1e-12,2.2e-12,3.
3e-12,4.7e-12,6.8e-12
4830 RESTORE 4820:FOR a%=1 TO 6:RE
AD c(a%):NEXT:y=1:y1=1
4840 IF (cap>(3E-12) OR (cap)0.0000
1E-6) THEN PRINT "out of range":IFOR
 i%=1 TO 3000:NEXT:RETURN ELSE LOC
ATE 55,5:PRINT "PATIENTEZ S.V.P ..
4850 tour%=1:i=cap-(b$1%/100):cap=
cap+(b$1%/100):a$=str$(cap):a$="
4860 FOR z%=1 TO 7
4870 FOR a%=1 TO 5:IF c(a%)>=z%*2^
 DR c(a%)>cap THEN 5020
4880 FOR a%=1 TO 5:IF c(a%)>y1cap
THEN 5010
4890 pre$(a%)=xxx+c(a%)+y:if(c(a%)>=
(c(a%)+y1)
4900 IF (c(1 OR p)=0 THEN 5010
4910 t%=((100*pr(cap)-100)*1000):t=
INT(t%)/1000
4920 c=(c(a%)+c(a%-1))/2:IF c(a%)>cap
THEN 4940
4930 c=(c(a%)+c(a%+1))/2
4940 IF y1<0 THEN c1=c1/1000:k$="
nF"
4950 IF y1>1000000 THEN c1=c1/1000:k
$="MHz":CHR$(191)+CHR$(32)
4960 c2=c(a%):IF y1<0 THEN c2=c2*1
000:k2$="nF"
4970 IF y1>1000000 THEN c2=c2/1000:k
$="MHz":CHR$(191)+CHR$(32)
4980 tot$=tot$(tour%)+STR$(c1*1E+12)
+k$+CHR$(32)+a$+STR$(c2*1E+12)+k2$:
pre$(tour%)=
4990 tour%=tour%+1
5000 IF tour%<=7 THEN nR=tw%+7:nX
=tw%+7:GOTO 5040
5010 NEXT a%:y=y+10:NEXT wX:y=1
5020 IF tour%<7 THEN
5030 NEXT zX
5040 tour%=tour%-1
5050 x=1:y=1:a$="":
5060 FOR zX=7 TO 1 STEP -1
5070 FOR nX=6 TO 1 STEP -1:IF c(nX
)<=z1^(7-zX) OR c(nX)>cap THEN 5220
5080 FOR nX=7 TO 1 STEP -1
5090 FOR nX=6 TO 1 STEP -1:IF c(nX
)<=z%*2^(7-zX) THEN 5210
5100 pre$(nX)=x+c(nX)+y
5110 IF c(1 OR p)=0 THEN 5210
5120 t%=((100*pr(cap)-100)*1000):t=
INT(t%)/1000
5130 IF t<=1 THEN c1=c1/1000:k$="
nF":c2=c2/1000:k2$="nF":a$="pF"
5140 IF y1>100 THEN c1=c1/1000:k$=
"uF"
5150 IF y1>1000000 THEN c1=c1/1000:k
$="MHz":CHR$(191)+"F":c2=c2/1000
5160 c2=c(nX):IF y1>100 THEN c2=c2
/1000:k2$="uF"
5170 IF y1>1000000 THEN c2=c2/1000:k
$="MHz":CHR$(191)+"F":CHR$(32)
5180 tot$=tot$(tour%)+STR$(c1*1E+12)
+k$+CHR$(32)+a$+STR$(c2*1E+12)+k2$:
pre$(tour%)=
5190 tour%=tour%+1
5200 IF tour%<=7 THEN nX=tw%+1:nX
=tw%+1:GOTO 5240
5210 NEXT nX:y=y+10:NEXT wX:y=1
5220 NEXT zX:x=x+10
5230 NEXT zX
5240 tour%=tour%-1
5250 FOR zX=1 TO tour%:pre(zX)=A$
S(pre(zX)):NEXT:topto%(zX)=zX:NEXT
 TO tour%:top=MIN(top,pre(zX)):NE
XT
5260 tour%=1:WHILE pre(tour%)<>to
p:tour%=tour%+1:WEND
5270 FOR tour%=51 TO tour%<0 THEN
PRINT "erreur":RETURN ELSE res$=tot
a$(tour%):RETURN
5280 '
5290 '-----AJUSTEMENT D'UN C
5300 '
5310 DATA 1.2,1.5,1.8,2.2,2.7,3.3,
3.9,4.7,5.6,6.8,8.2,10
5320 a%=1:RESTORE 5310:FOR a%=1 TO
12:READ c(a%):NEXT:LOCATE 55,5:PR
INT "PATIENTEZ S.V.P ...":
5330 r1=res/1000:r1$="k":IF r1<1 TH
EN x=x1
5340 r1=r1*10^a:ROUND(r1,1)/10:x=
x/10
5350 r2=r*x:x=1
5360 FOR i%=1 TO 12:r(2)=c(i%)
:x1=diff(r(x%)-ABS(r2-r(2)*x)):NEXT
5370 IF r2<r(x%) THEN x=x1:GOTO 53
80:NEXT:GOTO 5330 ELSE GOTO 5340
5380 r1=r1*10^a:ROUND(r1,1)/10:x=
x/10
5390 r2=r*x:x=1
5400 FOR i%=1 TO 12:r(2)=c(i%)
:x1=diff(r(x%)-ABS(r2-r(2)*x)):NEXT
5410 IF r2<r(x%) THEN x=x1:GOTO 54
30:NEXT:GOTO 5390
5420 '
5430 '-----NORMALISATION D'UN C
5440 '
5450 DATA 1.5,2.2,3.3,4.7,6.8,10
5460 a%=1:RESTORE 5450:FOR a%=1 TO
6:READ c(a%):NEXT:LOCATE 55,5:PRI
NT "PATIENTEZ S.V.P ...":
5470 r1=res/1000:r1$="k":IF r1<1 TH
EN x=x1
5480 r1=r1*10^a:ROUND(r1,1)/10:x=
x/10
5490 r2=r*x:x=1
5500 FOR i%=1 TO 6:r(2)=c(i%)
:x1=diff(r(x%)-ABS(r2-r(2)*x)):NEXT
5510 IF r2<r(x%) THEN x=x1:GOTO 54
20:NEXT:GOTO 5480 ELSE GOTO 5490
5520 IF i%=1 THEN a=a-1:GOTO
5530
5530 cp3=cp2(x%):IF flagnor=1 THEN
 condo=cp3:RETURN
5540 k$=CHR$(189)+"F":IF cp3<0.000
001 THEN IF cp3<0.00000001 THEN k$
="pF":cp3=cp3*(10^12) ELSE k$="nF
":cp3=cp3*(10^9) ELSE cp3=cp3*100
000
5550 condo=STR$(cp3)+k$:RETURN
5560 '
5570 '-----EFFACEMENT ECRAN
5580 '
5590 IF flagef=0 THEN OUT &EC00,6
:OUT &EC01,0:RETURN ELSE
5600 IF flagef=1 THEN OUT &EC00,6
:OUT &EC01,12:RETURN
5610 flagef=flagef XOR &X1:RETUR
N
5620 '
5630 '-----STRUCTURE MINI RELATIVE
5640 '
5650 DRAW 0,-30:DRAWR 0,60:DRAWR
60,-30:DRAWR -60,-30:MOVER 5,20:TA
G:PRINT "+";:MOVER -8,29:PRINT "-"
:TAGOFF
5660 MOVER -19,0:DRAWR -20,0:DRAWR
 0,20:DRAWR -58,0:DRAWR 148,0:DRAW
R 0,-38
5670 DRAWR -19,0:DRAWR 25,0:MOVER
-85,-18:DRAWR -20,0:RETURN
5680 '
5690 '-----AJUST. OU NORM. D'UN C
5700 '
5710 ON JumpX GOSUB 5450,4820:RETU
RN
5720 '
5730 '-----AJUST. OU NORM. D'UNE R
5740 '
5750 ON JumpX GOSUB 5310,4330:RETU
RN
5760 '
5770 '-----DETECTION 'BREAK'
5780 '
5790 IF INKEY(ESC)=0 THEN GOTO 5890
 ELSE RETURN
5800 '
5810 '------FIN
5820 '
5830 INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:PAP
ER 0:PEN 1:MODE 2:END
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

```
CHIP CHIP, FLAP FLAP, GRUIK
GRUIK, ARHEUUU, HOUSA
HOUSA (TM FRANQUIN),
MIAOUU, TICTAC, TATATATOUM
TATATATOUM (TM S.N.C.F.), OKN
ONK.....

Le sonorisation de notre petit per-
sonnage, suite des routines de
déplacement, qu'il teut modifier
comme tuit :

C1CS JSR$ C300
C222 JSR$ C400
F7A JMP$ C460
C2CA JMP$ C460

Et les programmes ..

LISTING 1

C300 BR  TAX          C340 RS 00  LDM #$1E    C3B0 RB 1E  LDY #$1E
C301 48  PHA          C342 68 01  D4 STR #D401  C3B2 RS 03  LDA #$03
                                                C3B4 8D 3D 03 STR #033D
                                                C3B7 AE 3C 03 LDX #033C
                                                C3B9 BE 01 D4 STY #D401
                                                C3BD 8C 0F D4 STY #D40F
                                                C3BE 38       DEV
                                                C3BF 60       RTS

LISTING 3

C350 A2 18      LDX #$18
C352 A9 00      LDM #$00
C354 9D 00 D4 STR #D400,X
C357 CA         DEX
C358 D0 FD      BNE #C357
C35A 60         RTS

LISTING 4

C360 A9 0F      LDM #$0F
C362 8D 18 D4 STR #D418
C365 A9 08      LDM #$08
C367 8D 05 D4 STR #D405
C36A A9 FF      LDM #$FF
C36C 8D 06 D4 STR #D406
C36F A9 17      LDM #$17
C371 8D 04 D4 STR #D404
C374 A9 09      LDM #$09
C376 8D 3C 03 STR #033C
C379 60         RTS

LISTING 5

C380 BR  TAX          C3B8 RB 1E  LDY #$1E
C382 A9 03      LDM #$03

C3BA 8D 3D 03 STR #033D
C3BD AE 3C 03 LDX #033C
C3BF BE 01 D4 STY #D401
C3C2 8C 0F D4 STY #D40F
C3C5 38       DEV
C3C6 60       RTS

LISTING 6

C3C7 A9 81      LDM #$81
C3C9 8D 04 D4 STR #D404
C3CC A9 41      LDM #$41
C3CE 8D 04 D4 STR #D404
C3D1 60         RTS

LISTING 7

C400 BR  TAX          C480 RB 1E  LDY #$1E
C401 48  PHA          C482 RS 00  LDM #$00
                      C484 8D 3D 03 STR #033D
                      C487 AE 3C 03 LDX #033C
                      C48A BE 01 D4 STY #D401
                      C48D C9 05      CMP #$05
                      C48F D0 0A      BNE #C49B
                      C491 20 38 C4 JSR #C438
                      C494 A9 00      LDM #$00
                      C496 A4 14      LDY
                      C498 A6 15      LDX
                      C49A 60         RTS
                      C49B C9 06      CMP #$06
                      C49D D0 0A      BNE #C4A9
                      C49F 20 38 C4 JSR #C438
                      C4A2 A9 00      LDM #$00
                      C4A4 A4 16      LDY
                      C4A6 A6 17      LDX
                      C4A8 60         RTS
                      C4A9 C9 07      CMP #$07
                      C4AB D0 0A      BNE #C4B7
                      C4AD 20 38 C4 JSR #C438
                      C4B0 A9 00      LDM #$00
                      C4B2 A4 18      LDY
                      C4B4 A6 19      LDX
                      C4B6 60         RTS
                      C4B7 60         RTS

LISTING 8

C438 A9 1E      LDM #$1E
C43A 8D 00 D4 STR #D400
C43D A9 11      LDM #$11
C43F 8E 01 D4 STX #D401
C442 A0 00      LDY #$00
C444 B9 00 D4 LDA #D400,Y
C447 99 00 D4 STA #D400,Y
C44A C8         INY
C44B C0 19      CMP #$19
C44D D0 F5      BNE #C444
C44F 60         RTS

LISTING 9

C450 A9 F8 A2 F1 LDM #$F8 LDX #$F1
C454 8D 3E 03 STR #033E
C457 8E 3F 03 STX #033F
C45A A9 00      LDM #$00
C45C A2 00      LDX #$00
C45E 9D 00 04 STR #0400,X
C461 9D 00 05 STR #0500,X
C464 9D 00 06 STR #0600,X
C467 9D E8 06 STR #06E8,X
C46A E8         INX
C46B D0 F0      BNE #C45D
C46D 60         RTS
```

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Ne désirez pas sur la présentation de vos logiciels ménagers ! Qu'il s'agisse d'un jeu, d'un programme de C.A.O., ou de la gestion d'une quelconque, un bon logiciel a un point de commun avec la femme de votre vie : il doit toujours être soucieux de procurer à son utilisateur des satisfactions visuelles mémorables, une exécution qui le pousserons naturellement à en explorer les possibilités, qui l'emmènera rapidement à une connaissance intime et à une satisfaction complète, bref qui fera de lui l'usager heureux d'un service irréprochable ! Hélas il n'en va pas souvent ainsi : qu'il arrive rarement n'est jamais au s'se plaindre d'un logiciel, peut-être intéressant, mais d'une ouvrable et désolante qu'il n'a fait fuir à toutes jambes, oubliant les satisfactions élémentaires qu'il aurait pu, malgré tout, en retirer. Pourtant une simple touche de maquillage aurait pu suffire...

Mais que peut-on faire lorsqu'on ne possède ni la haute définition graphique, ni le couleur, autrement dit lorsqu'on n'a pas encore jeté son ZX81 ? Il n'est jamais trop tard pour bien faire et l'on peut encore s'amuser sérieusement sur son ordinateur favori quelques routines du genre SPIRALE, CARRE, ou routines qui viendront harmonieusement assurer la transition entre l'affichage de deux pages-écran. Commençons par c'est pas encore le fondu-enchaîné mais c'est environ vingt fois moins que rien et c'est surtout l'occasion offerte à tous les assembleurs débutants d'exercer, dans le sens du bien public, leur juvénile talent.

Imaginons donc le motif suivant : l'ordinateur remplit progressivement la feuille d'affichage de l'écran, le longeant ses côtés dans un premier temps, puis, dans un second, en poursuivant à l'intérieur du cadre qu'il vient ainsi de tracer. Il répète l'opération jusqu'à l'emplissage complet de l'écran, chaque tracé s'inscrivant à l'intérieur du précédent comme une sorte de spirale anguleuse.

Pour venir les effets et cerner un peu notre routine nous prévoyons la possibilité de créer des "spirales" qui ne recouvriment que partiellement l'écran et aux proportions que nous choisirons.

Avec la taille ci-contre je vous propose une version parmi d'autres possibles de cette routine. Elle a l'avantage d'une grande linéarité, ce qui rendra facile sa compréhension ou détuerpent. Per contre, la répétition de certaines modules de traitement -les temporisations notamment- pourrait faire l'objet d'un regroupement en sous-programme. Je laisse au programmeur soucieux que vous êtes le soin de réaliser ce travail de synthèse et de concision (c'est chouette les devoirs de vacances, non ?).

```
RDH + SPIRALE CARREE
LI00 LD A,(16396)  F.A.
     INC HL        seule 118
     LD DE,33
     PUSH DE
     LD A,(164F77)  "couleur"
     LD C,A

RDH + HORIZONTALE HAUTE
LI00 LD A,(HL)*
     CP C          me'ne couleur?
     JR Z,LI01
     CPL           sou line
     LD (HL),A
     LD D,3
LI11 LD E,200
LI10 DEC E
     JR NZ,LI10    temporisation
     DEC D
     JR NZ,LI11
     LD (HL),C     écriture
     INC HL        octet suivant
     JR LI00

RDH + VERTICALE A DROITE
LI01 DEC HL
     LD B,24       nmx lignes
LI02 POP DE        facteur 32
     XOR A
     ADD HL,DE
     PUSH DE
     LD A,(HL)
     CP C

     JR Z,LI03
     CPL
     LD (HL),A
     LD D,3
LI13 LD E,200
LI12 DEC E
     JR NZ,LI12    temporisation
     DEC D
     JR NZ,LI13
     LD (HL),C     écriture
     DJNZ,LI02
     JR LI03

RDH + HORIZONTALE BASSE
LI02 POP DE        facteur 32
     XOR A
     SBC HL,DE
     PUSH DE
LI04 DEC HL        octet précédent
     LD A,(HL)
     CP C
     JR Z,LI05
     CPL
     JR Z,LI05
     LD D,3
LI15 LD E,200
LI14 DEC E
     JR NZ,LI14    temporisation
     DEC D
     JR NZ,LI15
     LD (HL),C
     JR LI04

RDH + VERTICALE A GAUCHE
LI03 INC HL
LI10a POP DE       33
     XOR A
     SBC HL,DE
     PUSH DE
     LD A,(HL)
     CP C
     JR Z,LI07
     CPL
     JR Z,LI07
     LD D,3
LI17 LD E,200
LI16 DEC E
     JR NZ,LI16    temporisation
     DEC D
     JR NZ,LI17
     LD (HL),C
     JR LI08

RDH + TRANSITION ET RETOUR
LI07 POP DE        33
     ADD HL,DE
     PUSH DE
     INC HL        octet à droite
     LD A,(HL)
     CP C
     JR Z,LI08     inposse ou...
     DEC B         redémarrage.
     JR NZ,LI15    défausse
     DEC B
LI08 POP DE
     RET
```

La structure de ce programme découle directement de la position du tracé: celui-ci s'effectuant à partir du point le plus haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on procédera successivement au tracé de l'horizontale en haut de gauche à droite, de la verticale à droite, de la droite de haut en bas, puis à l'horizontale basse de droite à gauche, pour achever le cycle par le tracé de la verticale à gauche de bas en haut.

Il nous faut une BAL (boîb, à lettre) où stocker la "couleur" choisie pour le tracé. C'est l'octet d'adresse 16417 qui remplit cet office. Situé dans l'espace RAM affecté aux variables-système du ZX, cet octet est en réalité inutilisé. Il suffira de poker à cette adresse le code décimal du caractère désiré.

Chacun des quatre modules principaux décale par un octet seul de l'octet du fichier d'affichage cendez à l'horizontale vidéo. Si effet il convient, d'une part d'éviter systématiquement les octets inutile 118 (new line), et d'autre part d'identifier les octets qui seront dédié à la "couleur" voulue.Cette dernière astuce nous permettra de tracer des spirales qui ne recouvriront que partiellement l'écran, un octet de ce type servant alors de butée sur laquelle le tracé s'arrêtera pour repartir dans la rotation de 90 degrés vers la droite. En fait le réaction est ici le même qu'en cas de localisation d'un new-line : le module de traitement stoppe son travail pour passer le main au module suivant. Ou'elle soit verticale ou horizontale, chaque tracé de lignes se trouve entre chaque octet par un module de temporisation constitué d'une double boucle imbriquée. Vous pouvez accélérer ou ralentir le tracé à votre guise en modifiant les valeurs des registres D et E.

Dans chaque module, après les tests et le temporisation, l'inversion vidéo s'opère à partir de l'adresse de départ désirée (POP HL), au fur et à mesure modifiée et ré-empilée (PUSH HL); elle se poursuit jusqu'à un test positif : 118 ou octet de même couleur.

Cette dernière valeur "verticale descendante" fait appel à l'instruction DJNZ, désignant successivement au registre B, la-même initialisée à 24 (le façon à s'arrêter sous l'espace de sorte ou fichier d'affichage limité à 24 lignes.

On peut également remarquer dans ce même module le dernier instruction LD (HL),C qui efface le dernier octet coloré afin qu'il ne soit pas identifié comme un par le module suivant qui va, ressurez-vous, s'empresser de le recolorer.

Le sorte de cette routine (RET) à feu après un double test positif de couleur, le premier à la sortie du module de "verticale montante", le second immédiatement après, dans le module "transition et retour". Celui-ci pointe l'octet immédiatement à droite : s'il est déjà coloré c'est que, par définition, le spirale a rejoint son propre centre.

Courage ! En nous laissez pas décorrienter par cette routine fonctionnelle !

Bernard Guyot

Petites Annonces

informatiques

AMSTRAD

ECHANGE logiciel Commodore, Atari, Cpc, Thomson, Sinclair, Ultimate, Amstrad. Tél. : (1) 69 07 55 (Patrick ou laisser de préférence).

ECHANGE jeux sur Amstrad contre matériel informatique ou nouveautés. Tél. : (1) 42 01 19 89.

ECHANGE logiciels gestion, jeux, 1 K7 gestion disquette 3" neuve Echange logiciels et recherche contacts CPC6128 ou 464. Eric Lemaire, 2, Route Noire, 27140 Lieuvaincourt.

ECHANGE logiciels programmes K7 pour CPC 464 et 6128. Tél. : 12007 Hautvin, Patrick Erlicor, Les Mallages 76400 Fécamp. Je laisse de répondeur.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, imprimante, moniteur, utilitaires, nombreux jeux. Tout ce pour quelques pesos. Il y a aussi un monitor couleur Eureka Peacock pour Atari, imprimante Tristan et seault, 29100 Douarnenez.

Cause divorce, vends un ordinateur à mémoire magnétique (made in USSR), une imprimante matricielle (made in USSR), une imprimante matricielle série parallèle, écrans 12 pouces, 19900 Zordon Amstrad et 500 feuilles graphiques pour membranes et 500 feuilles pour papier disquettes Ahnert Werner « Kelly 9 The Green » 5 Dublin Irlande. Vends aussi 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 pour Amstrad CPC, lecteurs Vertex Vetta. Dil & Amstrad Expert. Tél. : (16) 43 72 32 20.

VENDS Amstrad CPC 464 sous garantie, programmes SAM Coupé, 2 lecteurs 3" 1/2, 512 Ko, 1 000 F.

VENDS second lecteur 3" pour Amstrad avec câble. 1 000 F et échange contre jeux. Tél. : (1) 47 98 04 02 le soir.

VENDS imprimante Amstrad DMP1 état neuf : 1 500 F. Tél. : (1) 43 37 52 après 18h.

Cause pannonie, vends jeux, 1 K7 gestion 3" 1/2 et programme pour Amstrad, envoie Tarif et Point 5, seul prix. Ecrire ou appeler à Jean-Denis Chorotan, Quartier Le Pansiès, 84250 Le Thor.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquette. Vends Tasword 464 : 100 F. Laurent Lederc, 69563 Saint-Michel. Tél. : (16) 23 68 50 (le soir).

ECHANGE logiciels sur disquettes pour Amstrad CPC 464 et 6128. Vends jeux à 50 F. Echange également logiciels sur cassettes. Contacter Jean-Pierre Huonne, rue des Sablières, 51, B-6140 Fontaine-l'Evêque (Belgique).

ECHANGE bonne jeu très bonnes impressions de disquettes Amstrad 3" ou 3" 1/4 pour CPC 664 ou AMX Mouse ou un bon synthé ou la meilleure console sous la main. Tél. : (1) 43 04 12 34 (après midi) ne me renouvelez Français ou (1) 34 14 43 34 (soir).

ECHANGE logiciels sur disquettes pour Amstrad CPC 464 et 6128. Vends jeux à 50 F. Echange également logiciels sur cassettes. Contacter Jean-Pierre Huonne, rue des Sablières, 51, B-6140 Fontaine-l'Evêque (Belgique).

ECHANGE bonne jeu très bonnes impressions de disquettes Amstrad 3" ou 3" 1/4 pour CPC 664 ou AMX Mouse ou un bon synthé ou la meilleure console sous la main. Tél. : (1) 43 04 12 34 (après midi) ne me renouvelez Français ou (1) 34 14 43 34 (soir).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nombreux logiciel (Batman, Rambo, Arkanoid, Bob Morane, Basketball, Football, Tennis, Cobra, Ninja Hamster, Rasterscan, Basic, Logo, 3D Hesh) + livres + revues + joystick + boîte de rangement. Le tout : 2 000 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

Vends Amstrad 464 ST avec moniteur monochrome, second lecteur 3" 1/2 intégré, nombreux logiciels : 1 000 F, cause nouvelle acquisition. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

VENDS Atari 520ST, moniteur couleur seul cause Cadi Fm. Prix discutez 6900F Tél (1) 43 84 05 76 après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels pour Atari 800XL sur cassettes. Contacter Jean-Pierre Huonne, rue des Sablières, 51, B-6140 Fontaine-l'Evêque (Belgique). Sous prêt à consentir échange exercice comptable 1988 contre exercice 1989. Ecrire au Guide, 92260 Fontenay-aux-Roses.

VENDS Atari 520ST, logiciels, alimentation, lecteur K7 Atari, RC131 sous garantie, moniteur monochrome Philips, souris, le tout : 3 000 F. Jean Bonchard, 6, jour anglaise Spy Un Spy 5 et 6 Bruxelles (Belgique). Tél. : (19) 32 (2) 538 02 39 après 18h30 (Belgique).

CHERCHE contact possesseur Dive 1000 Atari pour échange programmes. Ecrire à Christophe Montebourg, 58, 7 rue du Pont, 49, 10100 Cognac. Tél. : (1) 45 82 12 49.

CHERCHE sur Atari 520STF Silent Service et Gunship. Contacter Tél. : (1) 69 42 01 28.

ECHANGE conseils de jeux Atari, 4 K7 contre 1 K7 de jeux. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Atari 800XL. Vends jeux à 50 F. Contacter Jean-Pierre Huonne, rue des Sablières, 51, B-6140 Fontaine-l'Evêque (Belgique).

VENDS Atari 130XE PeliPerfect, magnéto, joystick, livres et jeux d'origine, le tout : 1 000 F. Tél. : (1) 43 06 07 20.

VENDS Atari 130XE nombreux logiciels (K7 et disquettes) 1 000 F. Tél. : (1) 34 15 51 37.

COMMODORE

ECHERCHE 1541, 1570 pour C64/64C128, pas cher. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

VENDS Vic 20 Pal et Secam avec K7 basic, jeux, manuels de l'utilisateur, 2 joysticks, le tout : 1 000F, cartouche Cosmic Cruncher : 450F, Vic 1515 imprimante couleur : 1 000F, Vic 1540 la Console du Vic 20 : 70F, 2 livres de programmes : 100F, Vic 1530 Datasette : 300F, Extension Basic : 300F, Super Expander : 200F, Etude 30F Frais de port à ma charge. Richard Lecoq, 3, Chemin de la Vallée, 78580 Maule. Tél. : (16) 61 91 72 03.

VENDS Commodore 128D, 1541 intégré, Jane, lecteur 64 K7, manettes, jeux, livres. Etat neuf, sous garantie : 3 000 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir) ou 48 38 43 85 après 20h.

ECHANGE programmes 128 lecteur de K7 à moins de 5000F. Guillaume au (16) 78 44 66 60.

VENDS Commodore 64 + lecteur disquette + jeux, cause vente PC 20 + tel plus, prix à Discuter. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

VENDS Amstrad + Super Sprint spécifique 1541 + Gauntlet + Gauntlet 2 + Impossible Mission 2 + 1041 + sampler, contrôleurs, rôle rapide, renvoi automatique, manuels d'utilisation, nombreux logiciels, ici recherche... 1500F. Donne n'importe quelle offre. Ecrire à Jean-Pierre Lemaire, Les Grands Chênes, Immeuble Le Languedoc Cap 2000 Bât. 1 Appt. 1 Rue Jean Bart, 34280 La Grande Motte.

ECHANGE logiciel sur disc pour Commodore 64 et 128. Possède de nombreux nouveautés. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

ECHANGE programmes pour 64 et 128 en mode 64 sur disquette. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 et 128. Possède de nombreux nouveautés sur disquette. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

ECHANGE logiciels sur disc pour Commodore 64 et 128. Possède de nombreux nouveautés. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

ORIC

VENDS 10 logiciels originaux sur Oric : Aigle d'Azur, Mission Asteroïde, Gestion, Graphe d'Etude, Hanter Attack, The Ultra, Damed, Mission Asteroïde 2, Gestion 2 et Hanter Attack 2 valeur Pascal Molinaro, 58, rue Camille-Lanoir, 59650 Villeneuve-d'Ascq.

Atmos Jeanlin reclenche Atmos, Jeanine pour Oric, programmes, nombreux, contacter Jeanlin Emmanuel Duc, 15, rue de la Pelouse, 25000 Besançon.

VENDS Oric 1 48Ko, magnéto Tandy, nombreux logiciels, livres, le tout : 1 000 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

Echange Perico Bihan, 15, rue du Vivarais, 29000 Quimper. Tél. : (16) 98 90 29 26.

VENDS Oric Atmos avec péritel, garantie 6 mois encore 2 mois, drive 3 1/2, disquettes, livres, jeux d'aventure, magnéto K7, souris, le tout : 2 500 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

ECHANGE nombreux programmes sur Oric Atmos. Ecrire à Jean-Marc Lefebvre, Les Jarrons, 69460 Morancez. Tél. : (16) 78 43 62 45.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum 48K Pal, manettes Mikrogen, Quickshot II, nombreux jeux (Arkanoid, Rygar, Gryzor, Batman, Cobra, Ninja Hamster, Rasterscan, Basic, Logo, 3D Hesh) + livres + revues + joystick + boîte de rangement. Le tout : 1 500 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir).

VENDS Spectrum 48Ko, magnéto, cellule pour enregistrer et relire, Pack Quickshot II, manettes Mikrogen, nombreux jeux, nombreux livres et un cadeau en plus, le tout : 1 500 F. Tél. : (1) 64 39 76 76 (le soir). Possède aussi Cobra, Sidewalk, Rygar, Arkanoid, Batman, Ninja Hamster, Rasterscan, Basic, Logo, 3D Hesh, Tobruk, Gryzor, Combat School, Barbarian, Gunship, Silent Service, Tau Ceti, Starglider, Elite, Ikari Warriors, Super Cycle, Tarzan, Bobsleigh, Ghosts'n Goblins, Bubble Bobble, Rambo, Cobra

TELE LOISIRS

EDITO

Entre le Mondial, le tennis, les grèves et les scoubidous bidous, les déprogrammations sont légion. La dernière en date concerne *La Tendre Ennemie* (voir 141), diffusée -peut-être- ce vendredi 11 juillet sur A2.

Bombyx.

LANCASTER VEILLE AU GRAIN

Dernière grande star hollywoodienne, il fera à plusieurs reprises les beaux jours de l'été télévisuel. Chic.

LE TRAIN

Film de John Frankenheimer (1965) avec Burt Lancaster, Paul Scofield, Jeanne Moreau, Suzanne Flon et Michel Simon.

Après le débarquement des américains au pays du camembert, l'armée allemande se replie de France avec armes et bagages. Au sens large. Certains officiers de la Wehrmacht souhaiteraient garder un souvenir de notre beau pays, par exemple l'ensemble des peintures du musée de l'Orangerie (Renoir, Monet, Picasso...). Le colonel Von Waldheim (Kurt ?) organise le transfert des tableaux et réquisitionne un train à cet effet.

La conservatrice du Musée (Flon) alerte la Résistance-Fer et convoie les chemineaux de sauver la patrimoine national (fion-flon). Labiche (Lancaster), responsable du secteur ferroviaire emprunté par le train alerte tout son monde sur la ligne. Les retards, malentendus, (télé)escapades, erreurs, désolements se multiplient autour du convoi.

Papa Boule (Simon), le conducteur de la locomotive sabote sa machine. Von Waldheim se fout en boule, la fusille et prend des otages qu'il installe dans le train.

Un super original, des effets spectaculaires et une distribution en-train-ante. Un bon spectacle déjà multidiffusé à foison.

Diffusion le lundi 7 à 20h35 sur FR3.

AIRPORT

Film de Georges Seaton (1969) avec Burt Lancaster, Dean Martin, Jean Seberg, Jacqueline Bisset, Georges Kennedy.

Mel Bakersfeld (Lancaster), directeur général du Lincoln Airport, a des nerfs d'acier mais la situation commence à lui échapper. Du coté de la météo, un blizzard indivisé rend impossible l'atterrissage. Du côté jardin, un Jumbo-Jet en panne bloque la voie d'accès. Du côté cœur, une affective toume au désastre, genre un front dépressif arrive sur lui.

Côté avion, celui en provenance de Rome et qui risque de se crasher faute de pistes d'atterrissage, est en panne de pas en vers du tout. Un malade a décidé de s'envoyer en l'air à 10 000 mètres d'altitude avec une bombinette de son cru. Lors de l'explosion, quelques passagers perdent dans l'atmosphère avec la cloison. Mais pas de panique le commandant (Martin) de bord veille...

Le type même du thriller catastrophe où deux cent quest-ions trouvent leur heureux, tant leurs numéros et puis s'en vont. Tiré d'un best-seller d'Arthur Hailey, le succès du film engendra hélas des clones très jusqu'à le satété qui provoque un film pas-tiche *Y a t'il un pilote dans l'avion ?*

Et celui-là ? Bof, du téléfilm de luxe. Les stars et les scénarios ne lassent aucune place à un réalisateur potentiel. On cadre en plans moyens avec quelques gros plans de visages terrifiés, un maximum de dialogues, 6354 actions qui s'enchevêtrent et puis l'atterrissage se fait tout seul.

Diffusion le mardi 8 à 20h35 sur A2.

SOCIÉTÉS TARÉES

1984

Film de Michael Radford (1984) avec John Hurt, Richard Burton et Suzanna Hamilton.

En 1984, la planète Terre est partagée entre trois gigantesques états rivaux qui se font la guerre : Océania, Europa, Estasie. En **Océania**, régne Big Brother, dictateur omnipresent qui règle les actes et les pensées des Océaniens.

Toute manifestation d'individualisme est férocement pourchassée par l'œil de Big Brother : interdiction de penser, de fire, d'aimer,..... Des séances de défoulement collectif sont organisées afin de libérer les frustrations accumulées.

Winston Smith (Hurt) travaille au Ministère de la Vérité. Il élimine des mots des dictionnaires, découpant des paragraphes, effilant des alinéas. Tout cela pour rendre conforme l'ensemble des textes par rapport au nouveau dictionnaire, le numéro 10, au vocabulaire encore réduit de 10%. Winston va entrer petit à petit en dissidence. Un combat inégal et suicidaire.

La défaut du film vient de sa qualité. Il est tellement fidèle au roman d'Orwell qu'on en sort avec un grand soupir de soulagement en constatant qu'on 86, on s échappé à l'univers de 1984 (vous suivez ? espère). La mort de Richard Burton à la fin du tournage donne -à postériori- une dimension prémonitoire à son personnage. Quant à John Hurt, il exprime de manière bouleversante la dernière vibration d'humanité. Un face-à-face d'une intensité prodigieuse.

Diffusion le dimanche 8 à 20h30 sur Canal +.

FURY

Film américain (1936) avec Spencer Tracy, Silvia Sidney, Walter Brennan et Bruce Cabot.

Joe Wilson (Tracy) aime Katherine Grant (Sidney) mais manque d'argent pour l'épouser et installer le ménage. Joe travaille dur comme pompiste pour amasser son pécule et acheter la station service. Par suite d'une accumulation d'indices malencontreux, il est accusé à tort d'un kidnapping et se retrouve derrière les barreaux.

Doux grandes gueules, Mayers et Dawson, ne trouvent plus de noire à lyncher, excitent le foule contre le pauvre Joe. La shérif impuissant devenue l'aide de la garde nationale mais le gouverneur tiré Ponce Pilate refuse de se mouiller et s'envoie personne. Un soir, l'hystérie collective s'empare de la foule. Prise de folie furieuse, elle attaque la prison. Alors que le feu se propage, Katherine voit le visage de Joe disparaître dans les flammes.

Fin de la première partie.

Joe, coutillon typique de la société américaine, est interprété à la perfection par Spencer Tracy, acteur type du brave homme, un rôle qu'il trimbala avec naturel tout au long de sa longue carrière. Pour son premier film américain, Lang qui s fuit l'allemagne nazie, attaque eu vitriol certaines tares de l'Amérique. Peu rencunier, les ricains firent un triomphe au film alors que le studio (MGM) tenait le film et Lang en piètre estime.

Diffusion le dimanche 6 à 22h30 sur FR3 en V.O.

LES FRISSONS DU MERCREDI

OUT OF ORDER

Film allemand de Carl Shenkel (1985) avec Renée Soutendijk, Gotz George, Wolfang Kieling et Hannes Jaenicke.

Vendredi *soir*, veille de week-end, les bureaux se vident pour quarante huit heures. Dans une tour, un ascenseur tombe en panne. Il contient quatre personnes : Jorg, directeur d'une agence de publicité, en costume trois pièces strict, Goesmen, un comptable avec étiaché-case, Pli, un punk avec cuir et épingle de sureté, et Marion, secrétaire de direction. Un huis-clos étouffant qui tourne lentement mais implacablement au drame.

Petit film à suspense d'une grande virtuosité technique (réellement tourné dans un ascenseur) qui n'abuse pas des procédés catathophes. Plausible de bout en bout, il évoque certains Hitchcock ou plus récemment *Sang pour sang* des frères Cohen.

Diffusion sur Canal + le mercredi 9 à 20h35.

DÉCLASSÉ

RAWHIDE

Série américaine du début des années 80.

Yop le, ho ho, yop... où les aventures d'un convoi de bœufs sur soixante épisodes. Sur le même trame que *La rivière rouge* (Hawks 55), voici l'une des grandes sagas de la télévision américaine. Clint Eastwood impose son look de bouseux lacitume et le succès fut tel qu'on en tourna deux cent cinquante épisodes.

Diffusion du lundi au vend-redi à 16h05 sur Canal + jusqu'à fin août. En CLAIR. Youppie !

MÉDITERRANÉE

ADIEU BONAPARTE

Film de Youssef Chahine (1965) avec Michel Picoli, Mohsen Mohiedine, Mohsenna Tewfik et Patrice Chéreau.

En 1798, Napoléon Bonaparte invente le voyage touristique de masse. Il emmene de joyeux bataillons d'ouvriers pensionné visiter les Pyramides d'Egypte et prendre des beins de soleil au bord du Nil. Hélas, ils se conduisirent très mal, bousculent les autochtones, pillent les indigènes qui se rebiffèrent contre les biffins français.

Face à Napoléon (Chéreau), le conquérant, un de ses adjoints joue le rôle du civilisateur. Chercheur éclairé, économiste distingué, le général Caffarelli (Picoli) croit au rapprochement des peuples, en particulier aux rapprochements francs. Avec son pilon de cuir, Celerelli l'unijambiste, court d'un chemp de bataille à une chembre d'amour, usant de sa tactique favorite : le pilonnage.

Personnage mystérieux, il fascine deux adolescents, les frères Aly et Yehia qui acceptent de collaborer avec le *Français*, alors que leur frère aîné Sélir, au contraire, s'engage dans la résistance à l'occupant.

Mi-aventure colonisée, mi-propagation révolutionnaire, l'expédition d'Egypte n'apporta pas la gloire escomptée à Napoléon. Au delà de l'Histoire, Youssef Chahine traite cette épopée du point de vue d'une famille ordinaire d'Alexandrie. Une chronique décousue, éparse, un récit brouillon des rapports affectifs des deux protagonistes. Le style déplaira, certainement quelques errances avec des accélérations fulgurantes, est la marque d'un grand cinéaste hélas méconnu du public français car égyptien.

A le sortie du film, certains bonapartistes débiles (pléonasme ?) ont polémiqué sur l'espect négatif de l'interprétation de Chéreau (Napoléon). A croire que le boulite qui leur sert de cervelle leur était descendue sur les yeux. Le film ne traite pas de Napoléon car les Egyptiens «t Chahine en premier- n'en ont rien à foutre.

Diffusion le jeudi 10 sur Canal + à 20h35.

CONTES D'ITALIE

Série de 10 nouvelles d'auteurs italiens du XXème siècle

Dix cinéastes ont essayé de traduire l'atmosphère particulière de chaque écrivain. Vasta panorama pelliculeire, il offre à notre contemplation un patchwork de réalisateurs de talent (Commencini, Lizzani) et des pires tâcherons de la télévision romaine qui confondent style dramatique et accumulations d'effets toos.

"Le Commissionnaire" de Vencini avec André Rivéral, Paolo Scacci, Julien Jenkins et Merise Meil. Le 9 juillet.

Un petit bureaucrate obtient une promotion : un bureau tout neuf, une plaque sur sa porte,.... La petite grenouille se gonfle d'importance, donne à croire à ses voisins, à se femme alors qu'en teil...

Diffusion le jeudi à 22h40 du 3 juillet au 9 septembre sur FR3.

Très confus, pour ne pas dire peu clair, ce film de Brel dont le style gleuque n'éclaircit pas le propos. Heureusement, Belmer qui e du tire " les eventures de Jack Palmer ", le détective cravpas porte le film sur ses épaules. On se régale ou on s'endort.

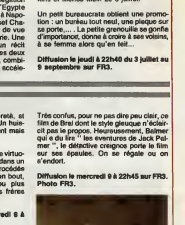
Diffusion le mercredi 9 à 22h45 sur FR3. Photo FR3.

POLAR

Film de Jacques Brel (1983) avec Jean-François Balmer, Sandra Montaigu, Pierre Santini, Roland Dubillard et Jenny Chatirai.

Eugène Terpon (Belmer) e tout du cloche : le look, les penchents elcooliques, le tempérament intellectuel, l'humour d'emporte. Mais tout ceci n'est qu'apparence, car Terpon est détective privé. Ninabis, cependant il en est réduit à distribuer lui-même ses prospectus publicitaires.

Une nuit, Charlotte Le Dantec (Montaigu) vient déranger son insomnie protrobe avec une histoire à dormir debout : Louise, une amie de Charlotte e été assassinée. Eugène le renvoie à police-secours. Mécontente, Charlotte l'assomme et s'enfuit. Intrigué, Super-Tarpon va fouiner sur les lieux du crime. Il ve s'attirer comme le veut le traditionn du polar des tas d'emmerdes.



GHOSTS'N'GOBLINS
de ELITE pour COMMODORE et SPECTRUM

Ah, enfin ça y est, le must des jeux d'arcade est arrivé sur votre micro préféré. Oui, après des mois de pulvinick, il était temps. On ne l'attendait plus, on n'osait plus espérer, mais il est là, en chair, on ose et en suisses.

De quoi ? Qu'est-ce que donc j'entende-je donc ? Vous ne connaissez vous pas ce jeu ? Dieu-tre, mais que vit-t-on faire de vous ? Bon, d'accord, bougez pas, je m'en vais vous expliciationner tout ça. Ghosts'n'Goblins, c'est un jeu dont VOUS êtes le héros. Deux possibilités s'offrent à vous : ou vous jouez (allez en 2), ou vous ne jouez pas (rendez-vous en 1).

1 : Vous pouvez éteindre votre ordinateur et revequer à vos occupations.

2 : C'est très bien. Vous décidez de pique-niquer votre femme, quand soudain, un démon démoniaque pique (et reque) votre donzelle. N'écoutant que votre courage, et n'ayent pas confiance en sa ceinture de chasteté, vous vous ruez dene le demeure du diable afin de la délivrer (allez directement au 3).

ou bien vous êtes un pleutre et vous rentrez chez vous (repartez en 1).

3 : Pour ce faire, vous devrez traverser cimetières, galeries et autres lieux sordides avant la confrontation finale. Mais que ne vous cherchez-vous donc pas une autre nene, plutôt que d'aller niequer votre vie pour l'infidèle ? Si c'est ce que vous préférez, sautez jusqu'au 4, sinon continuez comme si de rien n'était. Parce que le cheval rupin qui vous l'a enlevée n'entend pas vous le rendre aussi facilement. Il a su protéger sa retraite, laissant derrière lui de nombreux pièges et de non moins nombreux gardiens, tous plus hideux et plus vils les uns que les autres. Ce vous découvrez, allez en 4. Vous vous en foutez, partez au 5.

4 : Vous vous arrêtez pour passer un coup et repartez au 1.

5 : Vous jouez un peu, et vous êtes tellement bon que vous vainquez tous les dengres (allez au 7), ou au contraire vous êtes tellement nul que vous perdez une vie (retournez au 3).

6 : Vous circulez parce que y s rien à voir.

7 : Rendez-vous au 8.

8 : Le jeu est fini, on passe à la partie technique.

Le graphisme version CBM est absolument génial-hyper-démentiellement bien. C'est une copie conforme de celui de la version originale que vous trouverez dans toutes les bonnes salles de jeux. Par contre, il est beaucoup moins bien fait sur le Spectrum, tout en restant toutefois le meilleur qu'il m'ait été donné de voir sur cette machine. Les scrollings (ceux des deux versions) sont époustouflants, grâce au pixel près, ce qui est plutôt normal sur Commodore mais beaucoup plus dur à faire sur Spectrum, et allez en 1.

Côté sonorisation, rien non plus à reprocher. Elle est génialo. Ceux qui me lisent régulièrement savent déjà que je parle lé du CBM, parce que sur l'autre, ça casse pas des briques. Enfin bon, les bruitages nonbreux et réalisées au possible nous aident à oublier la musique, ou plutôt LES musiques car il y en a plusieurs, superbes, sur le Commodore.

Je ne sais que rajouter, si ce n'est que ce n'est plus la peine de dépenser votre temps et votre argent dans les salles spécialisées, puisque vous pouvez maintenant jouir aussi bien chez vous (dans ce cas, retournez au 2, sinon, ben heu... rien du tout...).

MENU

AMSTRAD	Amityville
Christophe COUPEZ	page 25
AMSTRAD	Tanis
P. FATHIRBNIOUS	page 7
CPC	Mouse Draw
W. SCHLEGEL	page 26
CANON X07	Labyrinx VII
M. MARTINEZ	page 4
CBM 64	Poker
J. Charles GRIEBEL	page 5
CBM 64	Insect Jungle
J. CHENET	page 4
EXL 100	Manoir
Christiane PATRIA	page 8
FX 702 P	Jeu de Piste
R. BARO	page 8
Jeux	La Quête d'Aton
Jean PIVET	page 24
AMSTRAD	Arkanoid
J.P. FERRAND	page 28
SPECTRUM	Mine d'Emeraudes
Eval JONAS HELLOT	page 5
TI 99/4A (ba)	T.S.V.
J. BOSCOUTAREIX	page 6
Thomson MO6	Barabouda
C. VIE	page 3
VIC 20	Crésite V.II
Thierry BORNE	page 27
ZX 81	Puzzle Lettres
José SINGALA	page 8

la Règle à Calcul

AMSTRAD RACHÈTE SINCLAIR LA RÈGLE A CALCUL RÉPARE.

QL Français + moniteur monochrome Goldstar : 4.250 F
QL Français seul : 3.290 F
QL Français + moniteur couleur océanic QL : 6.500 F

SPECTRUM + avec Péritel : 1.250 F
SPECTRUM 48 K clavier gomme : 800 F

Pour tous vos problèmes de réparation contactez-nous

LOGICIELS PYRAMIDE ET AUTRES EDITEURS.

	PRIX T.C.		
NUCLEON	385 F ☐	CARTRIDGE DOCTOR	250 F ☐
FICHIER CLIENTS	385 F ☐	MATCHPOINT	250 F ☐
QL OTHELLO	290 F ☐	ECHECS	250 F ☐
COMPTA-PERSONNELLE	385 F ☐	QL CAVERN	250 F ☐
QL REMEMBER	385 F ☐	QL RETOUR DE B.J.	250 F ☐
TRIDIM	475 F ☐	SPOOK	250 F ☐
QL PEINTRE	385 F ☐	IMPEC	190 F ☐
LOCO	385 F ☐	PROJECT PLANNER	400 F ☐
QWT 100	960 F ☐	BARON ROUGE	250 F ☐
WANDERER	385 F ☐	GWENDOLINE	250 F ☐
VIRDIM	290 F ☐	COSMOS	250 F ☐
LE MANOIR DE MORTVEILLE	385 F ☐	KNIGHT-FLIGHT	250 F ☐
TRIXIL	250 F ☐	B.J. IN 3D LAND	250 F ☐
ASSEMBLEUR	650 F ☐	QUBOIDS	250 F ☐
LANGAGE C	980 F ☐	BOUNDER	250 F ☐
PASCAL	980 F ☐	SUPERTOOLKIT	590 F ☐
COMPILATEUR BASIC	650 F ☐	3D SLIME	250 F ☐
FC E	650 F ☐	QL FLIGHT SIMULATOR	385 F ☐

EXTENSIONS :

LECTEUR DE DISQUETTE 3"5 POUCES	2500 F ☐
INTERFACE PARALLELE	590 F ☐
CABLE MANETTE DE JEU	120 F ☐
MANETTE DE JEU QL	220 F ☐
CABLE IMPRIMANTE SERIE /RS 232	195 F ☐
EXTENSION 512 K (MIRACLE)	1595 F ☐

BIBLIOGRAPHIE :

ROM DU QL (QJOISOFT)	195 F ☐
ARCHIVE (EDIMICRO)	135 F ☐
ABACUS-QUILL-EASEL (EDIMICRO)	135 F ☐
GUIDE PRATIQUE DU QL (EDIMICRO)	135 F ☐

SUPPORTS :

MICRO DISQUETTES VIERGES	39 F ☐

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél. .....

Expédition gratuite du catalogue de logiciels

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Télex : 220 064 F/1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange